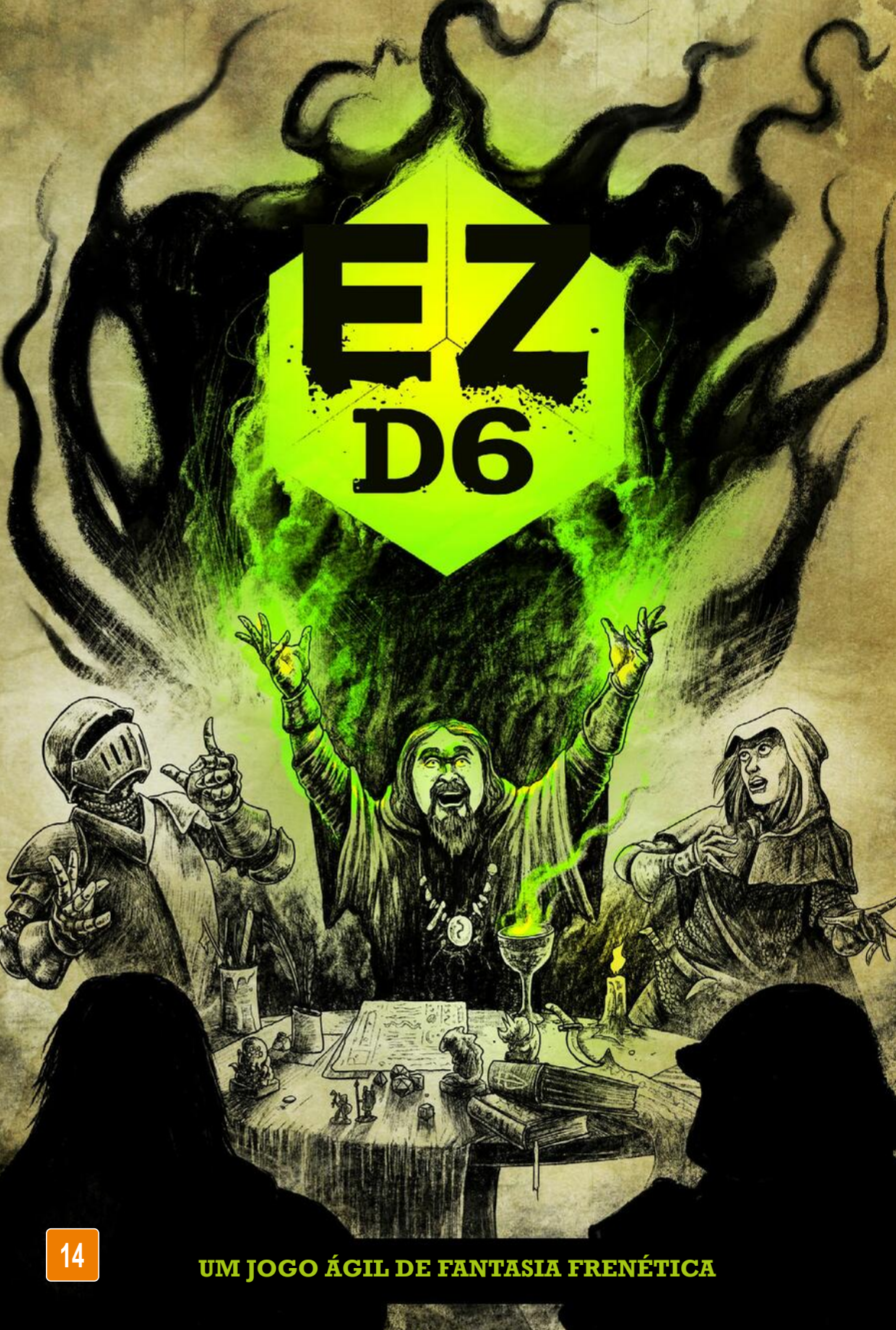


14

UM JOGO ÁGIL DE FANTASIA FRENÉTICA

EZD6 — Fantasia Frenética

Escrita e Desenvolvimento por
Scotty 'DM SCOTTY' McFarland

Arte por
Sean Bova

Diagramação e Edição por
Brandish Gilhelm

Copyright Runehammer Games, LLC 2022

EZD6 — Versão em Português

Tradução e Edição por
Marcelo S. Pascon

Diagramação e Coordenação Editorial por
Amaralina S. Pascon

Revisão e Leitura Sensível por
Lis Welch

Revisão por
Bernardo Stamato

Consultor
Gustavo "Gufgar" Coelho

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

McFarland, Scotty
EZD6 : Livro Básico / Scotty McFarland;
[coordenação Amaralina S. Pascon ; tradução Marcelo S. Pascon].
-- 1. ed. -- São José dos Campos, SP :
RPG Planet Books & Games, 2025.

Título original: EZD6.
ISBN: 978-65-983493-2-5

1. Jogos de fantasia 2. Jogos de interpretação (RPG)
I. Pascon, Amaralina S. II. Título.

25-256446 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
2. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93
Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB: - 8/9380

EZ D6

Um jogo ágil de fantasia frenética!

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

Os Fundamentos....01

COMO JOGAR

Mecânica Básica....04
Trunfos e Estorvos....06
Karma....08
Tempo....09
Ações....10
Movimento e Ordem dos Turnos....11
Fundamentos da Mágika....14
Dinheiro e Riqueza....19
Criando um(a) Arruaceiro(a)....20
Trilhas Heroicas....21

INSTIGANDO CONFUSÃO

O que Torna um Jogo Memorável?....44
Dicas Infalíveis do Scotty....47
Recompensas de Longo Prazo....48
Como Decido o Número Alvo para uma Ação?....49
Arbitrando Feitiços....49

MONSTROS

Listas de Monstros....58
Monstros Clássicos....59
Monstros do EZD6....66
A Besta....66
Aberração....67
Drek....68
Escamardentes....69

ÍNDICE

MONSTROS (continuação)

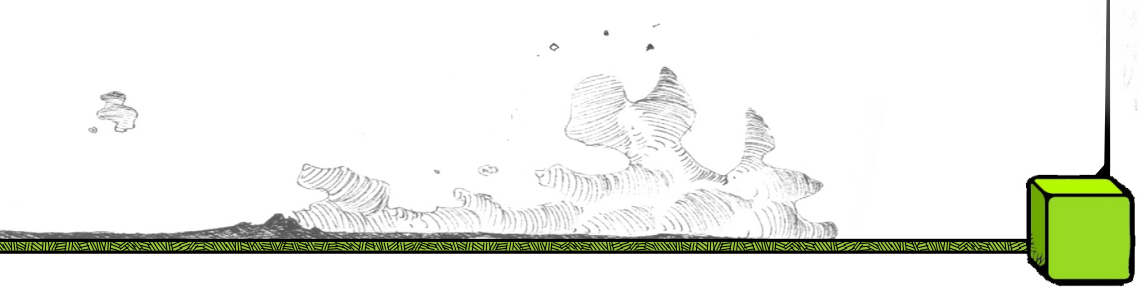
Espreitador da Morte....70
Festoide....71
Gorguerra....72
Greeblix....74
Inumano....75
Knoblogg....75
Kragor....76
Lodossauro....76
Morcego do Caos....78
Murdrath....78
Os Cinzentos....80
Rainha dos Rastejantes....81
Rastejantes....82
Rebento da Névoa....82
Sarlakarn....85
Verme das Terras Desoladas....86

TESOUROS MÁGIKOS

Pergaminhos, Poções, Joias e Bugigangas....90
Armas, Tesouros Inusitados e Armaduras....97
Propriedades Mágikas de Itens....102

DICAS RÁPIDAS

Resumão de Regras....108
Monstros Aleatórios....110
Surpresas e Reviravoltas....111
Gerador de PNJs....112
Gerador de Covil....114
Lacaios....116
Gerador de Probabilidade....117
Ficha de Arruaceiro(a)....118
Agradecimentos....120



INTRODUÇÃO

Por que EZD6?

Saudações, colegas e entusiastas da criação! Boas-vindas ao ***EZD6***! Este jogo nasceu de uma necessidade prática do meu grupo de RPG. Queríamos um sistema de regras mais ágil, sem consultas constantes ao livro, fichas complicadas, excesso de gestão de recursos e magias com aquelas descrições tediosas (que mais parecem um manual de aparelho de som).

Em outras palavras, queríamos um sistema que deixasse de lado as distrações mecânicas típicas de jogos, mas que ainda tivesse regras suficientes para ajudar o grupo a criar uma história incrível em torno da mesa. Afinal, é isso que realmente importa!

Pense em suas sessões de RPG: quantas vezes a imersão foi interrompida para conferir uma regra no livro ou contabilizar os recursos de uma personagem? Quando comecei os testes com ***EZD6***, percebi algo singular sobre esse jogo: os jogadores ficam mais empolgados e a ação corre solta sem as pausas para consultas de regras.

Comecei a notar a expressão de surpresa dos jogadores no momento em que "cai a ficha" de que um RPG não precisa ser engessado por cálculos excessivos ou sistemas pesados e complicados.

Simplicidade é a chave para libertar a imaginação!

E aí, galera! Aqui é o Scotty. Tá sendo forçado a aprender um novo RPG? Quer ganhar tempo e pular a leitura de regras? Se for o caso, vá direto pra seção "Como criar um(a) Arruaceiro(a)" e deixe que a pessoa que te empurrou esse jogo explique as regras... mas, se quiser aprender, continua aí, que tem muita diversão pela frente!

Os Fundamentos

Este livro é a versão do sistema ***EZD6*** voltada para ação e fantasia. Momentos poéticos, histórias malucas e todo tipo de diversão inesperada aguardam você por aqui. Adiante estão os elementos essenciais que fazem este jogo ser o que é.

O jogo gira em torno da interpretação

Tudo começa ao assumir o papel de uma personagem bem diferente de você no dia a dia. O herói ou a heroína, seu alter ego num mundo de fantasia, vai se aventurar em jornadas perigosas, formar amizades duradouras, encarar inimigos mortais, enfrentar monstros aterrorizantes, conquistar e perder tesouros míticos, além de viver sempre no limite, é óbvio!

O Instigador de Confusão será seu guia

O Instigador ou a Instigadora de Confusão (abreviado como "IC") é quem prepara o caos — aventuras, encontros, inimigos e reviravoltas — para os jogadores explorarem. Essa figura atua como a fonte do perigo, mestre das regras e o ponto de conexão entre os jogadores e as situações expostas em jogo.

Quando a ação depender da sorte ou da habilidade, o desenrolar do jogo será decidido pelo sucesso ou fracasso das jogadas com dados de seis lados (D6). O IC estará sempre disponível ajudando você a realizar as jogadas para a cena atual.

Demais jogadores serão Arruaceiros

Os protagonistas dessa história são chamados de Arruaceiros ou Arruaceiras. É a coragem dessas figuras em desafiar perigos atrás de grandes objetivos que garante a diversão em mesa. Ao assumir esse papel, você usa suas habilidades e sua determinação para superar qualquer obstáculo existente entre você e as ambições do seu grupo.

Arruaceiros e Arruaceiras podem sonhar em construir um castelo, livrar o mundo do mal, descobrir as próprias origens, vingar um evento terrível ou simplesmente sobreviver a mais uma noite.

COMO JOGAR

Regras simples são só o começo! No EZD6, a história, a interpretação e as mecânicas improvisadas em mesa são mais importantes que um sistema complexo, cheio de dados! Quem manda no pedaço é o D6! Mas, relaxa, seus outros tipos de dados ainda podem ser usados em certas situações...

Mecânica Básica

Você descreve a ação que deseja fazer, e o Instigador de Confusão informa qual número é necessário obter no D6 para realizar a ação proposta. Por exemplo: se a personagem quiser atacar um alvo com sua espada, o IC pede um resultado igual ou maior que 3 no D6. Em um resultado menor que 3, a ação falha. Caso contrário, o ataque acerta o alvo, machucando-o. É simples assim.

A ação é fácil ou difícil?

O IC decide qual número você precisa tirar para ter sucesso em uma tarefa. O intervalo começa em 2 e termina em 6, sendo que 1 é sempre uma falha. Números mais altos são reservados para tarefas mais difíceis. A tabela adiante detalha as Escalas de Dificuldade do ***EZD6***.

ESCALA DE DIFICULDADE

TAREFA	INIMIGO
Fácil (2)	Inimigos fracos ou lentos
Normal (3)	Inimigos comuns
Difícil (4)	Inimigos mais fortes ou rápidos
Muito Difícil (5)	Inimigos de elite ou mais rápidos
Super Difícil (6)	Inimigos finais ou incrivelmente rápidos

Na maioria dos combates, você precisa tirar 3 ou mais para acertar um alvo, enquanto inimigos precisam tirar 3 ou mais para lhe acertar. O IC exigirá números menores ou maiores a depender da circunstância.

DEFINIR A DIFICULDADE DE UMA TAREFA É UMA HABILIDADE ESSENCIAL PARA QUALQUER IC. VOCÊ PODE ANOTAR ESSE NÚMERO, SORTEÁ-LO USANDO UMA JOGADA DE DADOS OU SIMPLESMENTE DECIDI-LO NA HORA. DE ACORDO COM AS TRANSFORMAÇÕES DO AMBIENTE, A ESCALA DE DIFICULDADE PODE ATÉ MUDAR DURANTE A CENA. SIGA OS SEUS INSTINTOS!

E as diferenças entre os personagens?

Em muitos sistemas de RPG, você cria personagens com atributos e habilidades representados por valores numéricos. Isso pode deixar o fluxo do jogo lento, já que é comum precisar consultar a Ficha de Personagem ou somar esses valores às jogadas de dados. Para evitar distrações, no ***EZD6***, tais valores são substituídos por uma regra simples chamada "Trunfo".

Treinamentos geram Trunfos

No ***EZD6***, as diferenças entre personagens são resolvidas de forma simples: sempre que realizar uma ação com um treinamento específico, você joga um dado adicional, chamado "Trunfo". Ou seja, nesses casos, jogue dois dados em vez de um e fique com o maior resultado!

Essa mecânica permite que os jogadores treinem diversas habilidades, duplicando suas chances de sucesso. A dificuldade da ação é 5? Com dois dados, fica bem mais fácil!

SOU RODERICK, O HERÓI MAIS INCRÍVEL (E HUMILDE) DE TODOS OS TEMPOS! APÓS UMA LONGA E GLORIOSA CARREIRA COMO AVENTUREIRO, ME TORNEI MESTRE EM TODAS AS ARMAS CONHECIDAS PELA HUMANIDADE! SEMPRE JOGO 2D6 PARA ATAQUES... ATÉ QUANDO ESTOU USANDO COLHERES!

Ações muito difíceis podem causar Estorvos

No geral, a Escala de Dificuldade dá conta do recado, mas, às vezes, uma ação é tão complicada que evoca um Estorvo. Lutar na escuridão total ou tentar realizar uma ação enquanto está pegando fogo são exemplos de situações que se encaixam nessa categoria. Nesses casos, a personagem joga dois dados em vez de um e fica com o menor resultado.

Caso a personagem tenha treinamento na tarefa, o Estorvo é anulado, sendo necessário jogar apenas um dado. Ou seja: treinamento evita Estorvo!

PERAÍ, QUER QUE EU FAÇA UM TESTE SUPER DIFÍCIL E TIRE UM 6 COM 2D6? AS CHANCES NÃO ESTÃO NADA BOAS PARA RODERICK! COMO ASSIM, AINDA ESTOU PEGANDO FOGO? E AGORA SÓ JOGO UM DADO? PRECISO TIRAR 6 OU VIRO CHURRASQUINHO! LÁ VAI...

Posso ajudar colegas em uma tarefa?

Óbvio que sim! Heróis e heroínas podem abrir mão de sua próxima ação principal no turno para ajudar outro jogador. Nesse caso, o jogador recebe um Trunfo, realizando o teste com um dado adicional.

Por exemplo, um Conjurador pode jogar 2D6 para decifrar um pergaminho antigo, pois recebe Trunfos em ações relacionadas a mistérios da mágika. Caso um aliado treinado como escriba decida ajudar, o IC pode considerar que o treinamento do escriba é relevante para a ação e permitir que ele também jogue um dado.

Assim, três dados seriam jogados, com o resultado final sendo o maior entre os três. Porém, lembre-se: se o escriba ajudar o Conjurador, ele perde a ação principal naquele turno!

Deu merda, tirei 1!

Tirar 1 em uma jogada sempre significa uma falha! Dependendo do que está acontecendo na história, o IC pode aproveitar esse momento para colocar a personagem em uma enrascada. Você tentou pedir ajuda ao burgomestre? Talvez tenha ofendido o nobre sem nem perceber. Quis se balançar em uma corda? É provável que ela arrebente e você acabe se chocando contra um grupo de inimigos, tal qual uma bola de boliche. Mas veja: nem tudo está perdido! Ainda existe uma chance de você se recuperar de uma falha. Veja mais na seção de "Dado Heroico" abaixo.

Arrebentei! Tirei um 6!

Tirar 6 em uma jogada sempre significa um sucesso garantido! O que acontece em seguida depende do que a personagem tem capacidade de fazer naquela situação. Deixe o jogador se divertir com a vitória e desenrolar um desfecho maneiro para a jogada. E olha só: em combate, tirar 6 garante um benefício especial! Veja mais na seção "Regra de Crítico" na página 12.

Recorrendo à sua força interior: o Dado Heroico

No início da sessão, cada personagem recebe 1 Dado Heroico que pode ser usado a qualquer momento para jogar novamente um dado — mesmo se o resultado for 1. Depois de usado, o dado é descartado, mas é possível recuperá-lo a qualquer instante gastando 5 Pontos de Karma. Veja as seções de Karma a seguir.

Karma: como personagens superam a maré de azar

Personagens costumam ter a sorte ao seu favor. Quantas vezes, em histórias, você não viu heróis virando o jogo contra inimigos ameaçadores? Tais reviravoltas são momentos únicos e, no ***EZD6***, o Karma é quem representa essa sorte oscilante das figuras heroicas.

Como eu ganho Karma?

No início da sessão, cada personagem recebe 3 Pontos de Karma. Além disso, o IC pode premiar boas interpretações com Pontos de Karma, mas a forma mais comum de adquiri-los é por meio das falhas.

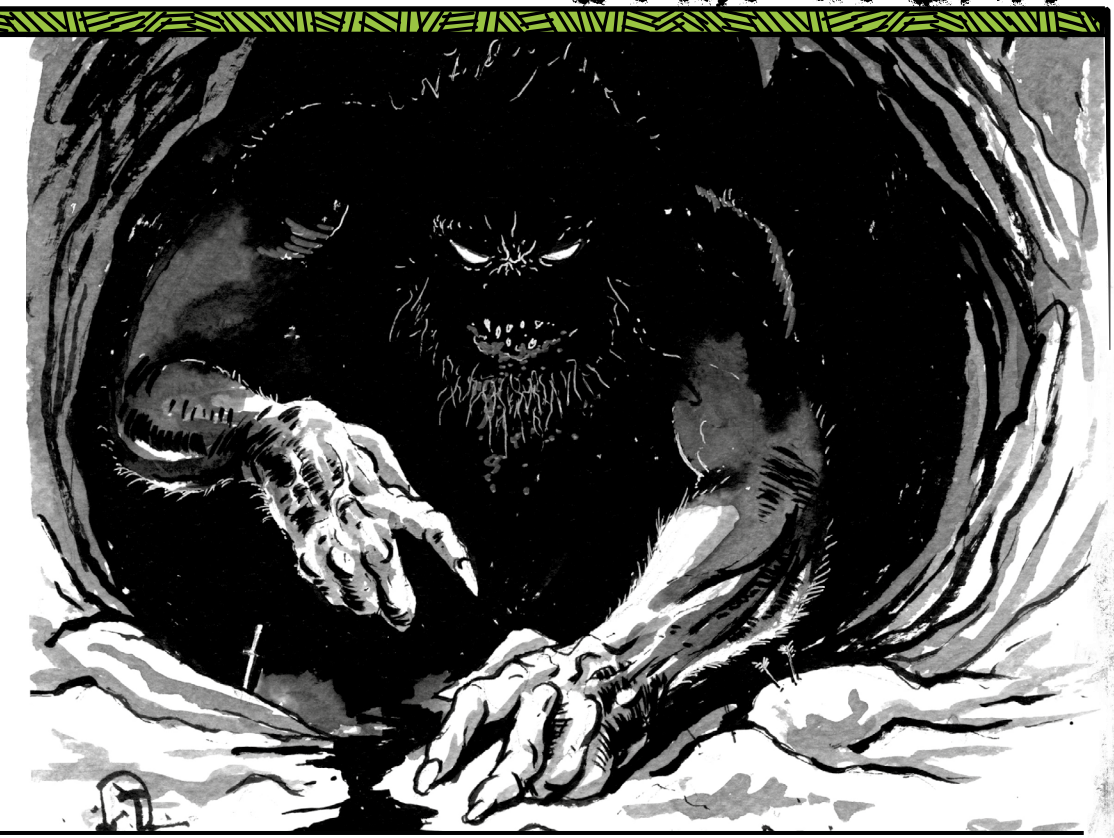
Sempre que falhar em uma ação, a personagem ganha 1 Ponto de Karma. Como falhas costumam ser frustrantes, o Karma age suavizando esse aborrecimento e garantindo que, ao menos, o jogador consiga acumular pontos para usar mais tarde. Contudo, atenção: você só pode ganhar 1 Ponto de Karma por turno, mesmo que falhe mais de uma vez.

Como eu uso Karma?

O Karma pode ser usado para melhorar o resultado de quase todas as jogadas de dado. Cada ponto gasto aumenta o resultado do dado em 1. Se isso for suficiente para transformar a jogada em um sucesso, você realiza a ação desejada, mas perde os Pontos de Karma usados. Em combate, caso sua jogada se torne um 6, siga a "Regra de Crítico". Não há limite para o número total de Pontos de Karma que um jogador pode acumular ou usar em uma rodada. Porém, cuidado: após uma falha, você não pode usar os Pontos de Karma que acabou de receber para aprimorar os resultados dessa mesma jogada.

Existem situações em que eu não posso usar Karma?

Sim, o Karma não pode ser usado em mágikas ou milagres. O inconstante fluxo da mágika e a imprevisibilidade dos deuses impedem que o Karma influencie esses aspectos. Esse tema será abordado mais tarde, quando falarmos sobre mágikas e milagres. Além disso, o Karma não pode ser usado para modificar jogadas com resultado 1, mas o Dado Heroico sim.



Como medir a passagem de tempo?

Existem dois momentos no jogo: o tempo narrativo e o tempo de ação.

- O **tempo narrativo** tem uma estrutura flexível, representando intervalos que podem variar de minutos a dias. Nesse momento, os jogadores podem discutir estratégias e interpretar seus personagens livremente, sem seguir uma ordem específica. Se você for o IC, certifique-se que cada personagem tenha um momento de destaque, participando da narrativa.
- O **tempo de ação** é mais estruturado e representa situações rápidas, geralmente sob pressão. Apenas alguns segundos se passam, representados de forma abstrata por "turnos". Todo turno, cada personagem pode se mover, realizar uma ação principal e uma ação livre.
- Uma **cena** é uma medida abstrata para a duração de efeitos, equivalente ao termo "encontro" em outros jogos. Algo que dure "uma cena" costuma se estender por cerca de dez minutos ou o tempo necessário para um combate curto.

Tempo de ação: o que posso fazer no meu turno?

Durante um turno do tempo de ação, cada personagem pode se mover, realizar uma ação principal e uma ação livre. Após todos os jogadores concluírem seus turnos, o IC assume as ações dos inimigos.

Espere, espere...

Uma personagem pode adiar o próprio turno para observar as ações de um inimigo. Nesse caso, é possível interromper o turno do inimigo a qualquer momento para anunciar as próprias ações. Após você descrever suas ações, o inimigo retorna e finaliza o seu turno. Isso permite que o grupo coordene ataques e crie estratégias inventivas. Contudo, você abre mão de realizar, no turno, uma ação "Correr" (veja abaixo) e uma ação livre.

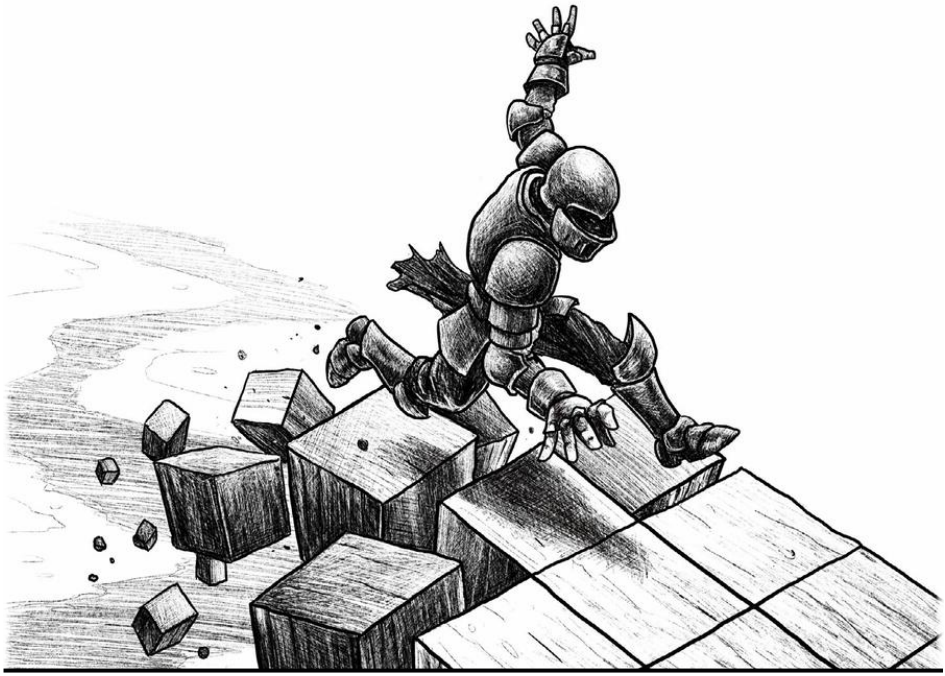
Adiar o turno pode ser útil em situações como quando uma criatura voadora, fora de alcance corpo a corpo, está prestes a atacar, ou quando os heróis aguardam para emboscar um inimigo escondido.

AÇÕES PRINCIPAIS

Atacar um alvo
Conjurar um feitiço
Usar um pergaminho
Desarmar uma armadilha (pelo menos uma ação ou possivelmente mais)
Pegar uma arma caída
Correr (mover-se para mais longe, sacrificando sua ação principal)
Preparar um escudo (Guerreiro)
Qualquer atividade que exija uma ação principal, de acordo com o IC.

AÇÃO LIVRE

Falar com um inimigo ou personagem neutro
Tomar uma poção
Sacar ou embainhar uma arma
Algumas Inclinações podem usar sua ação livre
Qualquer outra ação considerada pelo IC como uma ação livre



Qual é a distância que posso me mover?

Qualquer interação realizada até 9 metros de uma personagem é considerada de "curto alcance", sendo alcançável em um turno. Interações além dessa distância são consideradas de "longo alcance" e exigem uma ação principal para correr até lá, o que implica mover-se duas vezes. Terrenos difíceis, como superfícies escorregadias ou irregulares, podem impedir o uso de uma ação principal para correr, a menos que a personagem passe em algum teste pertinente. As extensões de distâncias maiores podem variar bastante e levar vários turnos para serem superadas, mas, no geral, o jogo se concentra em alcance curto e longo. A definição de alcances é feita pelo IC e deve ser comunicada ao grupo antes de qualquer movimento.

Quem age primeiro?

A menos que o grupo seja surpreendido por um inimigo, personagens agem sempre primeiro, em qualquer ordem. Cabe ao IC garantir que todos realizem seus turnos para então assumir as ações dos inimigos, movendo-os e atacando por meio deles.

Eu tenho 10.000 Pontos de Vida?

Não. Ter uma quantidade enorme de pontos de vida só gera cálculos complicados e desnecessários. Personagens suportam, em sua maioria, no máximo 3 **Golpes** antes de "baterem as botas", mas existem formas de evitar ou absorver esses Golpes. Inimigos podem suportar mais ou menos Golpes, dependendo dos fatores descritos na seção de inimigos e monstros.

Como eu me recupero dos Golpes sofridos?

Personagens podem se curar de Golpes com a ajuda de mágikas e habilidades especiais. Por outro lado, você também pode se recuperar de um Golpe naturalmente após fazer uma refeição e descansar por uma noite.

Quanto de dano minha arma causa?

Cada acerto resulta em 1 Golpe. Então, não importa se é o acerto de uma clava, uma espada grande ou uma adaga, você sempre sofre apenas 1 Golpe. Armas gigantes e armas de cerco, como balistas, causam 2 Golpes de uma vez, sendo que cada Golpe deve ser mitigado separadamente. Ou seja, é possível ser alvo de uma arma grande, fazer uma salvaguarda de armadura e, ainda assim, sofrer o Golpe remanescente.

A Regra de Crítico

Durante um combate, tirar 6 em uma jogada sempre significa um acerto crítico, o que pode causar mais Golpes de dano! Em um 6, jogue um novo dado e, caso resulte em mais um 6, jogue mais um, assim sucessivamente. Dessa forma, você acumula Golpes adicionais a cada novo 6 — o que é chamado de "confirmar o crítico". Continue rolando dados adicionais até não sair um 6 ou até o Karma acabar. Com sorte (ou Karma suficiente), você pode eliminar qualquer obstáculo! Mas cuidado: inimigos também podem causar críticos!

"Eu consegui vários críticos, mas o inimigo morreu logo no primeiro Golpe, eu perdi o efeito do crítico?"

Ao confirmar um crítico, é possível redirecionar os Golpes excedentes em alvos que estão em curto alcance. Para combatentes corpo a corpo, apenas inimigos adjacentes podem ser atingidos. Para combatentes com armas de disparo, qualquer alvo dentro de seu campo de visão pode ser atingido.

O monstro está tentando me devorar! E agora, como posso escapar dessa?

Às vezes, surge momentos em que você quer imobilizar um inimigo em fuga ou precisa escapar das garras de um dragão esfomeado. Essas situações são chamadas de "duelos": uma disputa entre duas criaturas que desejam resultados diferentes em uma mesma situação.

Tanto o IC quanto a personagem jogam os dados e o maior resultado vence o duelo. Em um empate, a disputa continua sem um vencedor imediato. Assim como em outras situações, é possível gastar Karma para melhorar a jogada. Qualquer tentativa de realizar outra ação enquanto estiver um duelo causa um Estorvo.

A armadura é a sua primeira linha de defesa

Ao ser o alvo de um acerto, você pode realizar uma salvaguarda de armadura. Em um sucesso, 1 Golpe é evitado; em uma falha, você sofre o Golpe. Quando receber vários Golpes, como em um crítico, você deve jogar uma salvaguarda para cada Golpe individualmente.

- Vilões e inimigos geralmente não têm essa chance de defesa.
- Lembre-se de que o Karma também pode ser usado para melhorar o resultado da salvaguarda de armadura.

A armadura não protege contra tudo

Em algumas situações, sua armadura não será suficiente para evitar o perigo. Nesses casos, em vez de uma salvaguarda de armadura, você deve fazer uma salvaguarda milagrosa. Isso se aplica a eventos como quedas, fogo, veneno ou desmoronamentos. Cada falha nessa jogada causa 1 Golpe de dano.

Situação de morte certa

Algumas situações extremas podem causar danos fatais instantaneamente, como uma grande explosão ou um desabamento massivo. Nesses casos, em vez de uma salvaguarda de armadura, você deve fazer uma salvaguarda milagrosa. Em uma falha, sua personagem morre; em um sucesso, sobrevive com apenas 1 Golpe restante. Aí, cabe a você descrever como escapou por um triz! E não se esqueça: o Karma também pode ser usado para melhorar essa jogada.

Personagens podem fazer mágika e invocar milagres

As regras para fazer mágikas e invocar milagres estão detalhadas aqui.

Mágikas e milagres são diferentes de outras ações

Conjurar mágikas e invocar milagres são mini-jogos que têm regras diferentes de qualquer outra ação. Isso não só dá uma sensação distinta para mágika e milagres, como também mantém a mágika imprevisível e perigosa, além de tornar os milagres difíceis de clamar.

As ações de mágika e milagres são semelhantes, embora apresentem diferenças. As regras de mágika serão abordadas primeiro.

Preparando uma mágika

A personagem explica ao IC qual feitiço está tentando conjurar. O IC, por sua vez, decide se a mágika é direcionada contra uma ou mais criaturas, quais seus efeitos ou se é uma mágika benéfica para aliados. Esse diálogo é essencial para o IC definir quantos dados de resistência mágika serão jogados.

Resistência mágika

A maioria dos inimigos ou personagens resiste a mágika com uma jogada de 1D6, embora exista aqueles com uma resistência maior, capazes de jogar mais dados para resistir aos efeitos. Mágikas com efeito sobre o ambiente costumam possuir resistência de 1D6, mas cabe ao IC analisar as variáveis da situação e definir quantos dados devem ser jogados.

Aumentando o poder de uma mágika

Ao conjurar uma mágika, um Conjurador precisa escolher o Nível de Poder (NP) da conjuração (um valor entre 1D6 a 3D6). Em outras palavras, quem conjura escolhe se vai jogar um, dois ou três dados. Para alcançar um sucesso, é preciso que ao menos um dos resultados seja igual ou superior ao maior dado de resistência mágika.

Os dados de resistência são sempre jogados e revelados primeiro, antes do Conjurador ou da Conjuradora decidir o Nível de Poder. Caso o dado de resistência mais alto seja 1, a mágika é conjurada instantaneamente.

Realizando conjurações

Uma conjuração funciona se o maior resultado da jogada de NP for igual ou superior ao dado de resistência mais alto. Por exemplo, um resultado 6 nos dados do Conjurador supera um 6 obtido pelo IC na resistência mágika. Contudo, se qualquer dado da jogada de NP resultar em 1, a conjuração falha automaticamente — a menos que o Conjurador aceite sofrer o Refluxo Arcano (veja abaixo).

Escolher um Nível de Poder maior aumenta as chances de superar a resistência mágika, mas também eleva o risco de um resultado 1. Quando a resistência for baixa, costuma ser mais estratégico jogar apenas um ou dois dados em vez de três.

Refluxo Arcano e sacrifício pessoal

Controlar energias místicas é uma tarefa desafiadora e perigosa. Quando um resultado 1 é tirado durante uma conjuração, as energias não se manifestam. Contudo, o Conjurador pode insistir, sacrificando parte de sua vitalidade para forçar a conjuração. Nesse caso, o feitiço pode ser bem sucedido se o Conjurador sacrificar 1 Golpe para cada 1 obtido na jogada. Caso contrário, ele falha.

Não é possível usar Karma para melhorar jogadas de Nível de Poder e resistência mágika. No entanto, o Conjurador pode gastar um Dado Heroico para jogar novamente um dos dados, inclusive se o resultado for 1.

Conjuradores podem atingir vários inimigos ao mesmo tempo com um feitiço

Feitiços podem atingir até seis alvos, desde que estejam em curto alcance uns dos outros. Quanto mais inimigos forem incluídos, maior será a dificuldade para superar as defesas deles. Para cada alvo além do primeiro, adiciona-se 1D6 à jogada de resistência mágika do grupo inteiro. Essa jogada é coletiva, ou seja, determina se todo os alvos serão afetados ou se nenhum deles sofrerá os efeitos do feitiço. Por exemplo, ao lançar um feitiço contra três alvos, a resistência mágika será de 3D6 para todo o grupo. Alvos com dados adicionais de resistência podem acrescentar esses dados à jogada de forma coletiva.

Conjuradores devem "ancorar" um feitiço para mantê-lo ativo

Alguns feitiços não são conjurados instantaneamente e precisam ser mantidos por um período para serem lançados — ou seja, é necessário ancorá-los. Durante esse tempo, o Conjurador pode realizar outras ações; porém, caso sofra um Golpe, fique inconsciente ou lance outro feitiço, a ancoragem mágika é quebrada e o feitiço é dissipado. Alguns Círculos de Feitiçaria exigem, além da ancoragem mágika, o uso de Karma para manter o feitiço ativo.

Ajudando o Instigador de Confusão a entender o feitiço lançado

Feitiços de ataque costumam ser simples de entender: o Conjurador anuncia o feitiço e escolhe os alvos. O IC joga os dados de resistência mágika e informa o valor necessário para a conjuração. Assim, o Conjurador escolhe o Nível de Poder e decide se aceitará o Refluxo Arcano caso tire 1.

Outros feitiços podem ser menos óbvios. Nesses casos, a arbitragem do Instigador de Confusão pode ser necessária. Após apresentar sua ideia de feitiço, o IC decidirá sua validade e o número de dados de resistência mágika que será necessário superar para lançá-lo. Lembre-se de que o Instigador tem a palavra final sobre a conjuração. Se o feitiço parecer muito difícil de lançar, você pode optar por outro.

Criar feitiços improvisados pode ser divertido, mas também pode atrasar o jogo. Evite criar feitiços excessivamente complexos ou difíceis de explicar. Caso a descrição de um feitiço comprometa o andamento da sessão, considere usar um feitiço mais simples.

Pergaminhos oferecem feitiços de todos os Círculos de Feitiçaria

Os pergaminhos podem conter feitiços específicos (veja a lista de pergaminhos na página 88). Após serem usados, eles são consumidos e não podem ser reutilizados. Pergaminhos são sempre lançados com um Nível de Poder pré definido: 2D6, jogue novamente caso tire 1.

Conjuradores e Escaldos podem usar pergaminhos, assim como a inclinação "Feitiçaria de Fundo de Quintal"

Poções são fáceis de ingerir, já pergaminhos exigem a leitura de uma linguagem mágika. Além disso, beber uma poção é uma ação livre, enquanto usar um pergaminho consome uma ação principal.

Personagens com a inclinação "Devoção" podem invocar milagres

Personagens podem pedir favores a divindades, no entanto, existe uma chance muito pequena de intervenção direta. Para pedir um milagre, a personagem escolhe lançar 1, 2 ou 3D6, semelhante a um Conjurador ao lançar um feitiço. No entanto, esses dados não representam um Nível de Poder, mas sim a urgência da prece. Para que o milagre se concretize, o maior resultado da jogada deve ser igual ou superior ao maior valor obtido entre os dados de Indiferença da divindade — um número que indica o quão disposta ela está a atender o pedido. O IC deve determinar a quantidade de dados de Indiferença para cada pedido realizado. Por exemplo, "ressuscitar uma pessoa caída" poderia resultar em 6D6 de Indiferença, enquanto um pedido para "falar com os mortos" seria de 3D6.

Os milagres só podem ser solicitados uma vez por situação e, como divindades costumam ser arrogantes, não é possível usar Karma para influenciar a jogada — mas um Dado Heroico sim. Lembre-se que milagres não podem ser usados para ferir ou prejudicar outras criaturas.

Se qualquer dado resultar em 1, a chance de realização do milagre é dissipada instantaneamente. Porém, semelhante ao Refluxo Arcano, a inclinação "Devoção" permite realizar uma oferenda que, caso aceita, concede à personagem a chance de jogar novamente todos os dados de um milagre uma vez por dia. Cabe ao IC decidir se a oferenda é adequada ou não.

Invocando milagres e a arbitragem do IC

Divindades têm seus próprios interesses e são raras as vezes que se envolvem diretamente com mortais. Por isso, mesmo quem carrega mais devoção terá pouca chance de realizar milagres.

Ao clamar por um milagre, explique sua intenção para que o IC defina se o milagre é viável ou não. Caso seja positivo, o Instigador vai determinar o número de dados de Indiferença a ser jogado, semelhante à resistência mágika de feitiços.

A decisão do IC é definitiva. Lembre-se de que as divindades só concedem um milagre por cena ou por situação, ignorando qualquer pedido que viole essa regra.

Dinheiro e riquezas são simplificados

Acumular tesouros não mágikos é um objetivo muito comum em jogos de aventura, mas gerenciar valores e preços pode ser uma tarefa bem cansativa. Em livros de ficção, personagens raramente monitoram dinheiro; em vez disso, é comum vermos indícios de que estão sem grana ou estão tentando decidir o que fazer com um tesouro recém-descoberto. Essas decisões tornam o jogo interesse, mas podem desacelerar a narrativa e transformar o gerenciamento de itens em uma dor de cabeça contábil.

Uma solução simples é substituir todo esse gerenciamento por Níveis de Riqueza — categorias que definem o acesso dos personagens a recursos. Os Níveis de Riqueza se adequam com a realidade proposta na história, sem ter uma regra rígida. Por exemplo, o grupo pode encontrar um vasto tesouro escondido e se tornar parte da nobreza. Contudo, ao ouvir sobre tal fortuna, um dragão invade o esconderijo deles e rouba todo o tesouro, deixando o grupo na miséria!

Antes, eles podiam usar essa fortuna para estabelecer uma base de operações, mas agora precisam buscar novos tesouros para cobrir as despesas. Assim, mesmo sem contabilidade detalhada, o grupo ainda pode ser motivado a conseguir tesouros não mágikos.

NÍVEIS DE RIQUEZA

Miserável: mal consegue juntar dinheiro para se alimentar e pode passar fome.

Pobre: consegue comprar roupas simples e comida, mas não muito mais que isso.

Estável: consegue pagar a maioria dos equipamentos, armaduras, armas e hospedagens.

Rico: pode pagar acomodações permanentes e meios de transporte, como cavalos e carroças, além de manter uma pequena equipe.

Nobre: pode se dar ao luxo de possuir navios ou outros meios de transporte, além de manter um séquito de serviçais.

Realeza: dinheiro nunca é um problema, exceto em projetos de grande escala.

COMO JOGAR

Crie seu Arruaceiro(a)

Jogadores, a diversão começa aqui!

1 **Escolha uma Trilha Heroica**

Este será o seu papel no grupo. Escolha entre Brutamonte, Conjurador, Desbravador, Escaldo, Frade, Gatuno, Guardião, Guerreiro ou Mestre das Feras.

Escolha uma Espécie 2

As espécies clássicas de fantasia estão disponíveis e concedem habilidades extras.

3 **Escolha Inclinações**
(3 para humanos, 2 para outras espécies)

Essas habilidades e poderes adicionais ajudam a detalhar ainda mais seu perfil.

Crie 2 Aspectos (ou crie durante o jogo) 4

Esses Aspectos são elaborados por você para complementar o conceito do seu herói e da sua heroína.

5 **Se for Conjurador, escolha um Círculo de Feitiçaria**

O Círculo escolhido é crucial, pois define o tipo de Conjurador(a) que você deseja interpretar.

Escolha equipamentos 6

Escolha suas armas (consulte o IC para aprovação). Use os dados para sortear os equipamentos com a ajuda do Instigador de Confusão, que vai lhe revelar com quais equipamentos, poções ou pergaminhos você começa. Sua armadura inicial será determinada pela Trilha Heroica escolhida no passo 1.

NÃO SE DEIXE ENGANAR PELA SIMPLICIDADE DAS TRILHAS HEROICAS! SÓ PORQUE NÃO EXISTEM TONELADAS DE REGRAS PARA UM CONCEITO ESPECÍFICO DE PERSONAGENS, NÃO SIGNIFICA QUE VOCÊ NÃO POSSA CRIAR ALGO ÚNICO. GRANDE PARTE DO QUE TRANSFORMA ARRUACEIROS(AS) EM PERSONAGENS DE CARÁTER HEROICO, DIVERTIDO E MEMORÁVEL ACONTECE **ALÉM** DAS REGRAS – NA INTERPRETAÇÃO, NO HUMOR E NO ESTILO DE JOGO!

Trilha Heroica: BRUTAMONTE

Uma ameaça avassaladora de músculos de aço e fúria descomunal.

Vida: 5 Golpes.

Armadura: leve (salvaguarda contra ferimentos em 6; salvaguarda milagrosa em 6).

Trunfo: combate corpo a corpo e tarefas que usam força.

- ***Enfurecer:*** você pode sacrificar um Golpe da sua vida para causar um Golpe extra ao alvo atingido por seu ataque.
- ***Superstição***: Trunfo para resistir a qualquer mágika indesejada.

Trilha Heroica: CONJURADOR(A)

Você tem especialização nas poderosas forças da mágika.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: leve (salvaguarda contra ferimentos em 6; salvaguarda milagrosa em 6).

Trunfo: tarefas relacionadas a mistérios da mágika.

- ***Barreira Mística***: com uma ação, você pode criar uma barreira mística que lhe protege até absorver um Golpe ou até ficar inconsciente.
- ***Cajado ou Varinha***: você pode disparar projéteis místicos de um cajado ou uma varinha. Você realiza um ataque à distância que atinge um único alvo, jogando 1D6. Esse ataque não provoca críticos e só causa 1 Golpe por acerto.
- ***Maestria Mágika***: especialize-se em um Círculo de Feitiçaria.
- ***Pesquisador(a) de Feitiçaria***: você pode lançar mágika de pergaminhos, começando o jogo com dois pergaminhos aleatórios.

Trilha Heroica: DESBRAVADOR(A)

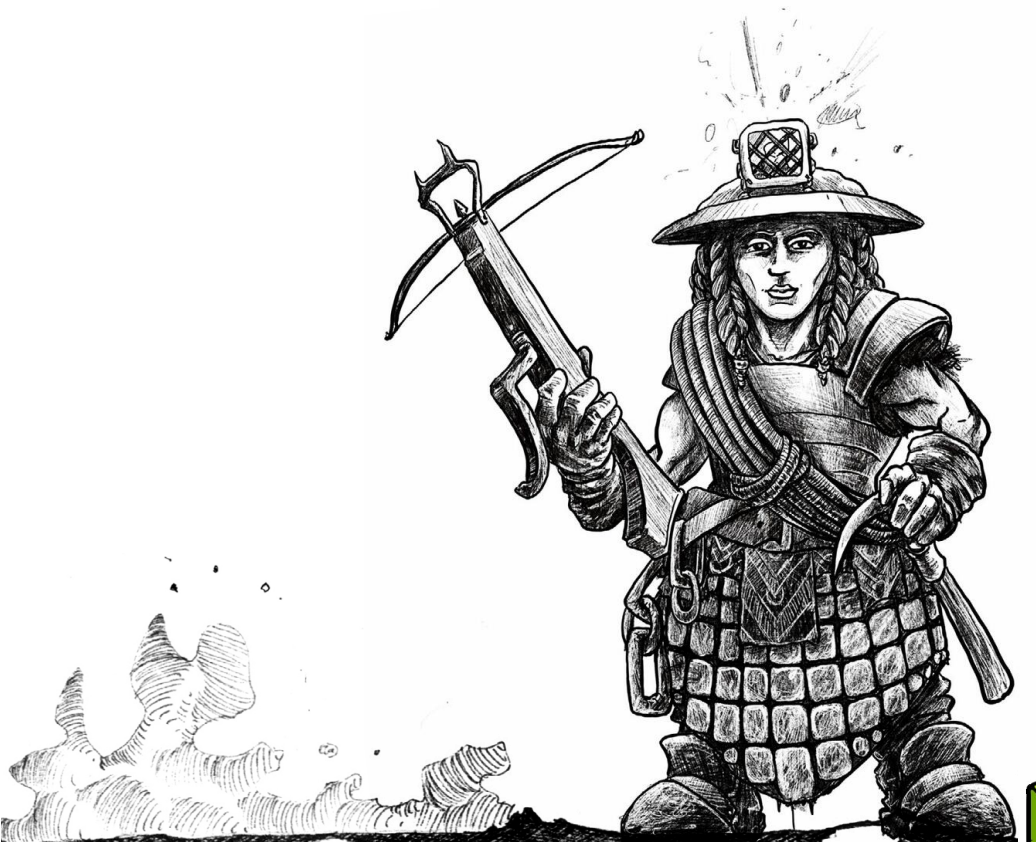
Você se sente em casa em fendas escuras e masmorras úmidas.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: média (salvaguarda contra ferimentos em 5+; salvaguarda milagrosa em 6).

Trunfo: armas corpo a corpo ou de disparo, além de tarefas de espeleologia e exploração subterrânea.

- ***Equipamento***: sempre em prontidão para explorar, você possui um kit de escalada com 24 pitons pequenos, embora resistentes, atrelados a anéis metálicos para amarrar cordas; 15 metros de uma corda fina e forte; 5 tochas; um pequeno martelo e alguns bastões de giz branco.
- ***Versátil***: você pode escolher uma inclinação bônus. Assim, humanos escolhem um total de 4; outras espécies, 3.



Trilha Heroica: ESCALDO

Histórias são o seu ofício, e lendas, sua inspiração.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: média (salvaguarda contra ferimentos em 5+). Intuição (salvaguarda milagrosa em 5+).

Trunfo: tarefas de conhecimento e expressão artística.

- ***Fios do Destino***: como alguém que estudou os presságios, você tem a habilidade de manipular a sorte a favor do grupo. Quando você está a curto alcance, o grupo pode usar Karma contra o IC. Cada ponto de Karma gasto diminui em 1 o valor de um dos dados do IC.
- ***Maestria em Pergaminhos***: você pode lançar mágika de pergaminhos, começando o jogo com dois pergaminhos aleatórios.
- ***Viajante***: em suas jornadas, você teve muitas oportunidades para aperfeiçoar uma habilidade. Escolha uma habilidade (exemplos: combate corpo a corpo, acrobacia, esperteza de rua, observação ou outras) e receba Trunfo nessa habilidade.

Trilha Heroica: FRADE/FREIRA

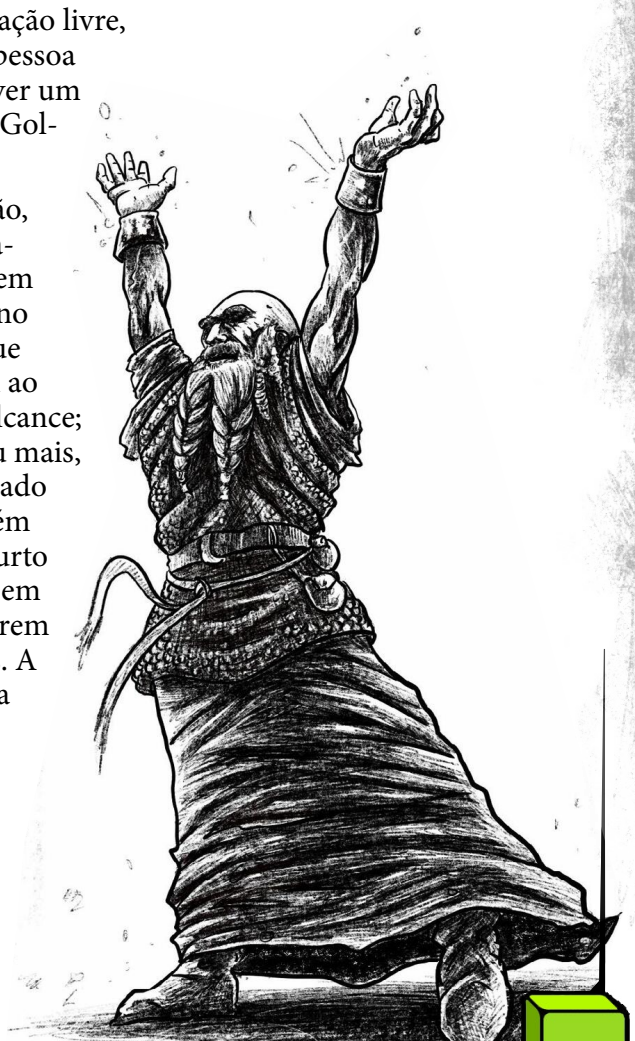
Você possui uma devoção fervorosa, uma servidão piedosa ou uma certa excentricidade... É você quem decide.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: média (salvaguarda contra ferimentos em 5+). Abençoado (salvaguarda milagrosa em 5+).

Trunfo: tarefas de conhecimento religioso e resistência a poderes profanos (mágika).

- ***Cura Empática***: com uma ação livre, você pode curar qualquer pessoa em curto alcance ao absorver um Golpe dela. Ela recupera 1 Golpe, enquanto você sofre 1.
- ***Luz Sagrada***: com uma ação, você invoca uma Luz Sagrada que pode curar aliados em curto alcance ou causar dano a inimigos. Para curar, jogue um número de dados igual ao total de aliados em curto alcance; para cada resultado de 4 ou mais, cure um Golpe em cada aliado de sua escolha. Você também pode atacar inimigos em curto alcance, causando 1 Golpe em cada um, ou 2 Golpes se forem mortos-vivos ou demônios. A Luz Sagrada pode ser usada uma vez por dia, a menos que você gaste 5 Pontos de Karma para recuperar a habilidade. Note que, diferentemente de milagres ou mágikas usuais, é possível usar Karma para melhorar jogadas para 4.



Trilha Heroica: GATUNO(A)

Alguns acreditam que você leva a vida no crime, mas isso depende do ponto de vista.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: leve e ágil (salvaguarda contra ferimentos e salvaguarda milagrosa em 6, mas jogue 2 dados e use o maior resultado).

Trunfo: tarefas relacionadas à destreza e acrobacia.

- ***Emboscada***: se você surpreender um inimigo ou se ele estiver envolvido em combate com outro aliado, jogue 2D6 para o ataque e cause um Golpe para cada dado que acerte (cada acerto ainda pode resultar em um crítico).
- ***Truques***: uma vez por turno, com uma ação livre, você pode evitar um único Golpe corpo a corpo. Descreva como você evita o ataque. Qualquer jogada de ataque pode ser esquivada, exceto um 6.

Trilha Heroica: GUARDIÃO(Ã)

Poucas criaturas conseguem escapar da sua capacidade de rastreio e da precisão mortal de suas armas de disparo.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: média (salvaguarda contra ferimentos em 5+; salvaguarda milagrosa em 6).

Trunfo: armas de disparo e tarefas em ambientes selvagens.

- ***Forrageador(a)***: você é capaz de sobreviver em meio à natureza. Também consegue ajudar outras pessoas a sobreviverem, dependendo do tamanho do grupo e das condições do ambiente.
- ***Rastreador(a) de Trilhas***: você pode seguir vestígios deixados por criaturas que passaram pelo local.

Trilha Heroica: GUERREIRO(A)

Sempre na linha de frente, causando dor a quem ousa desafiar você.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: pesada (salvaguarda contra ferimentos em 3+ com escudo; 4+ sem escudo; salvaguarda milagrosa em 6).

Trunfo: combate corpo a corpo e tarefas que exigem força.

- ***Empunhadura Dupla***: seus ataques são mortais quando você empunha duas armas. Você recebe um Trunfo extra ao lutar com duas armas, por isso você joga 3D6 para atacar e fica com o maior resultado (sem escudo).
- ***Golpes Brutais***: você tem maestria com armas de duas mãos. Você causa um acerto crítico em resultados 5 ou 6, em vez de apenas em um 6 (sem escudo).
- ***Sacrifício do Escudo***: uma vez por cena, com uma ação livre, você pode bloquear todo dano de ataque direcionado a você ou a um aliado próximo durante a rodada, mas seu escudo é destruído. Essa manobra pode ser ativada mesmo após o dano ser infligido. Após perder o escudo, sua salvaguarda de armadura passa de 3+ para 4+. Você pode evitar a destruição do escudo gastando 5 Pontos de Karma.

Trilha Heroica: MESTRE(A) DE FERAS

Você percebeu que seu dom com os animais é raro e extraordinário.

Vida: 3 Golpes.

Armadura: média (salvaguarda contra ferimentos em 5+; salvaguarda milagrosa em 6).

Trunfo: armas corpo a corpo ou de disparo, e empatia com feras.

- ***Ajuda Animal***: dadas as circunstâncias, você pode convencer animais a lhe ajudar por um tempo limitado.
- ***Companheiro Animal***: você pode começar o jogo com um companheiro animal. Esse animal é seu amigo, não um servo, e permanecerá ao seu lado enquanto for bem tratado e protegido. O animal pode ser de tamanho médio, suportando 2 Golpes, ou pequeno, suportando 1 Golpe. Consulte o IC para definir possíveis Trunfos que seu companheiro possa ter.
- ***Falar com as Feras***: você é capaz de se comunicar com qualquer animal.

Agora escolha sua espécie

Decida sua espécie e anote os benefícios correspondentes.

Anão

- Visão de Túnel: você enxerga o dobro de distância em luz fraca.
- Ganha Trunfo para resistir a venenos.

Elfo

- Visão Crepuscular: você enxerga o dobro de distância em luz fraca.
- Ganha Trunfo para resistir a mágikas que afetam a mente.

Halfling

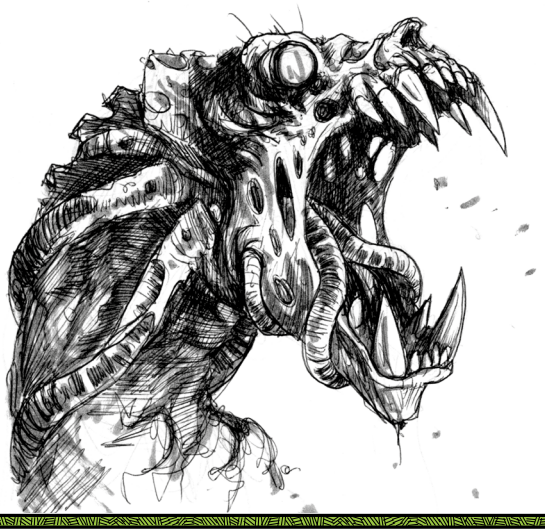
- Outro Café da Manhã: você começa o jogo com uma poção de cura (cura 2 Golpes e pode ser bebida com uma ação livre).
- Inimigos maiores têm dificuldade em lhe acertar (+1 no Número Alvo para ataques contra você).

Humano

- Versatilidade: você escolhe uma terceira inclinação.

Goblin

- Esconderijo e Fendas: com uma ação de movimento, você pode pode se proteger atrás de uma cobertura e evitar ataques por um turno, desde que não ataque. Você precisa estar em curto alcance de um terreno acidentado ou de um obstáculo para usar essa habilidade.
- Visão Noturna: você enxerga o dobro de distância em luz fraca.



Escolha as inclinações da sua personagem

Humanos escolhem 3 Inclinações, outras espécies escolhem 2.

A Trilha Heroica define o papel geral da sua personagem, enquanto as Inclinações refinam suas habilidades e poderes únicos, representando sua experiência e conjunto de habilidades específicas.

- ***Alquimista:*** você sabe como fabricar poções e recebe Trunfo em testes que envolvam identificar substâncias. Você pode começar o jogo com duas poções de cura ou sortear outras duas na Tabela de Poções (veja na página 95). Beber uma poção requer uma ação livre. Cada poção restaura 2 Golpes.
- ***Arrombamento de Fechaduras:*** você é implacável ao arrombar fechaduras mecânicas comuns. Desde que possua gazuas, você sempre consegue destravar fechaduras. Jogue 1D6 para determinar quanto tempo leva (resultados baixos significam uma demora maior). Comece com um conjunto de 3 gazuas. Em um resultado de 1, uma de suas gazuas se quebra.
- ***Artesanato:*** você quer fazer uma personagem com vocação? Consulte os Aspectos, na página 34, para personalização adicional. Agora, escolha outra inclinação e ignore essa.
- ***Ataque Giratório ou Ataques Rápidos:*** com sua ação principal, você pode atacar todos os inimigos ao seu redor, em alcance corpo a corpo, jogando separadamente o ataque para cada alvo.
- ***Benção de Berço:*** você começa toda sessão com 6 Pontos de Karma em vez de apenas 3.
- ***Boa Pontaria:*** você recebe Trunfo ao usar armas de disparo. Se você já tiver treinamento em armas de disparo, não é possível escolher essa inclinação.
- ***Caça-Armadilhas:*** você recebe Trunfo para localizar e desarmar armadilhas.
- ***Cirurgião(ã):*** você pode curar 1 Golpe de aliados no período entre cenas, mas deve contar com tempo e suprimentos suficientes. Você começa o jogo com um kit de primeiros socorros que tem 6 usos.

- ***Combatente:*** você recebe Trunfo ao usar armas corpo a corpo. Se você já tiver treinamento em armas corpo a corpo, não é possível escolher essa inclinação.
- ***Dândi:*** seu comportamento favorece soluções diplomáticas e amigáveis. Você recebe Trunfo em todos os testes sociais.
- ***Dedos Ligeiros:*** você pode roubar pequenos objetos de alvos sem ser notado, desde que tenha uma oportunidade adequada e não tire um 1.
- ***Devoção:*** você é uma pessoa de fé inabalável que pode pedir milagres à sua divindade. Veja as regras de milagres na página 50.
- ***Duro na Queda:*** quando estiver prestes a sofrer seu último Golpe, você pode jogar um único dado. Caso tire 4 ou mais, você resiste e não sofre o Golpe.
- ***Liso(a):*** você pode jogar um único dado e, com 4 ou mais, consegue escapar de qualquer situação imobilizante (agarrão, soterramento, etc.). Não evita Golpes em combate, mas pode ser usado para escapar de um agarrão. Essa jogada não consome uma ação, ela simplesmente acontece.
- ***Familiar:*** você possui um pequeno servo semelhante a um diabrete, que obedece comandos simples. Você desenvolve uma glândula que fornece uma pequena quantidade de sangue para alimentar o familiar todas as noites. Pessoas de disposição sagrada nunca formarão laços com tais criaturas (Estatísticas da criatura disponível na seção "Monstros", na página 63).
- ***Faro por Tesouro:*** você tem um instinto apurado para encontrar tesouros escondidos e sempre perceberá a presença deles, se estiverem por perto.
- ***Feitiçaria de Fundo de Quintal:*** você não possui o dom da feitiçaria, mas é capaz de usar pergaminhos para lançar feitiços. Você começa o jogo com 2 pergaminhos de feitiço aleatórios.
- ***Felino(a):*** você só é derrubado(a), se sofrer um crítico. Você tem uma salvaguarda milagrosa de 4+ para evitar quedas.

- ***Fiel:*** mortos-vivos e demônios só conseguem te atingir com um 5+.
- ***Furtividade:*** você recebe Trunfo ao se esconder ou ao se mover sem te notarem.
- ***Inspirador(a):*** você pode compartilhar seus Pontos de Karma com qualquer um que possa ver.
- ***Nimbo de Luz:*** com uma ação livre, você pode invocar um orbe flutuante de luz que te segue por um dia. Você pode dissipá-lo a qualquer momento, mas precisa esperar até o dia seguinte para invocá-lo de novo.
- ***Ódio pelo Profano:*** seu desprezo por mortos-vivos e demônios fortalece seus ataques corpo a corpo. Ao rolar um 6 contra esses inimigos, a criatura sofre automaticamente 1 Golpe adicional. Além disso, você ainda pode jogar mais um dado a cada novo crítico.
- ***Percepção Aguçada:*** você consegue lutar às cegas e transitar por áreas obscurecidas e com baixa visibilidade, que geralmente confundem a orientação de outras criaturas.
- ***Predestinado(a):*** você começa o jogo com 2 Dados Heroicos.
- ***Sentido de Perigo:*** você não pode sofrer emboscadas ou surpresas, além de receber Trunfo para evitar armadilhas.
- ***Taumaturgia:*** você conhece truques menores de mágika, como mover pequenos objetos lentamente ou criar ilusões simples (som, visão ou cheiro). Esses efeitos não são nocivos, exigem concentração e desaparecem rapidamente.
- ***Vitória no Fracasso:*** você recebe 2 Pontos de Karma para cada jogada que falhar.
- ***Vontade de Ferro:*** você recebe Trunfo para resistir a ataques mentais e medo.
- ***Xeque-Mate:*** você pode interceptar inimigos antes que alcancem um alvo a curto alcance de você. Além disso, se na próxima rodada o inimigo tentar recuar ou se afastar, você faz um ataque gratuito. Em um acerto, você impede o movimento da criatura (ação livre).

Criando Aspectos

Os Aspectos são características criadas pelos jogadores e são uma ótima maneira de complementar o conceito do(a) Arruaceiro(a).

Além das Trilhas Heroicas, Inclinações e Espécies, arruaceiros e arruaceiras começam com dois Aspectos — uma descrição breve, geralmente uma frase curta, que adiciona profundidade ao personagem sem se sobrepor às habilidades da Trilha Heroica ou das Inclinações. Os Aspectos dão contexto e pano de fundo aos arruaceiros, indo além das regras.

É perfeitamente aceitável adiar a escolha dos Aspectos e inseri-los no jogo conforme você descobre mais sobre o tipo de personagem que está criando.

Exemplos de Aspectos:

- Cozinheira renomada.
- Um amante de grande reputação.
- Pés ligeiros.
- Colecionadora de bugigangas.
- Nunca demonstra emoções.
- Gladiador campeão.
- Colecionadora de perfumes.
- Estudou para ser um escriba.
- Sombria e misteriosa.
- Extremamente bonito.
- Viajou com uma trupe como contorcionista.
- Possui um olfato altamente refinado.
- Uma eterna otimista.
- Tem sono muito leve.

Benefícios dos Aspectos além da interpretação

Os jogadores podem usar um Aspecto para receber Trunfo em uma jogada relacionada a ele. Para isso, cada jogador precisa interpretar ou justificar como aquele Aspecto é relevante na situação. Cabe ao IC definir se a justificativa é válida ou não.

Nota: caso esteja jogando em um mundo aberto ou em uma aventura única, os jogadores podem criar nomes de locais. Em jogos ambientados em mundos já conhecidos, consulte o IC para garantir a consistência e coerência da história.

Círculos de Feitiçaria — Conjurador(a) escolhe um

Uma categoria ampla de mágika que o Conjurador domina. Conjuradores também podem usar pergaminhos com feitiços específicos. Para mais detalhes, veja as regras de usos de pergaminhos na página 88.

BOTANICALISTA

Você controla plantas, fazendo a vegetação surgir e crescer rapidamente. Enquanto plantas menores crescem em um turno, plantas maiores podem levar mais tempo. Com seus poderes, você pode, por exemplo, criar uma muralha de espinhos ou transformar uma videira em uma corda.

Para permanecerem ativas, as plantas exigem ancoragem mágika; caso contrário, elas murcham e apodrecem rapidamente. As plantas nunca irão machucar você ou atrapalhar sua movimentação de forma intencional, embora possam imobilizar inimigos.

Alvos imobilizados podem tentar escapar durante os turnos deles, usando uma ação principal e tirando um 6.

DESTRUIDOR(A)

Você desenvolveu um vício pela energia bruta da mágika, ao ponto de conseguir liberar descargas elétricas pelo seu corpo. As sutilezas da mágika não lhe interessam — você curte explosões. Por isso, sua mágika se resume a lançar raios destrutivos, que estalam e brilham em tons azulados e púrpuras.

A energia que você canaliza é altamente destrutiva, causando 2 Golpes por acerto. Além disso, caso uma criatura tire 1 em um ataque corpo a corpo contra você, ela sofre 1 Golpe, pois a mágika se desprende de você como um raio imprevisível.

Infelizmente, todo vício tem um preço e para você não é diferente: o risco de Refluxo Arcano é mais elevado.

Risco de Refluxo Arcano (jogue 1D6):

1. Cicatriz horrenda e 1 Golpe.
2. Olhos incomuns e 1 Golpe (você escolhe como seus olhos ficam).
3. Cor de cabelo sobrenatural e 1 Golpe (você escolhe a nova cor).
4. Perde 1 Ponto de Karma e sofre 1 Golpe.
5. Perde todo o Karma e sofre 1 Golpe.
6. Libera energia bruta da mágika em um inimigo perto, obliterando-o, ou provoca um efeito mágiko estranho.

Detector de Mágika: sua afinidade com a mágika permite detectar fontes e itens mágikos, desde que estejam em curto alcance.

ELEMENTALISTA

Você domou um dos quatro elementos específicos da natureza: Fogo, Água, Ar ou Terra. Você é capaz de disparar raios do seu elemento de especialização contra um alvo, infligindo 1 Golpe e causando um efeito adicional de acordo com as descrições abaixo.

- Água: molha o alvo, tornando-o escorregadio.
- Ar: derruba ou empurra o alvo.
- Fogo: o alvo pega fogo.
- Terra: deixa o alvo lento.

A custo de um grande sacrifício, elementalistas também conseguem criar grandes efeitos com seu elemento. O efeito requer ancoragem mágika e só pode ser sustentado por uma rodada mais 1 por Ponto de Karma gasto.

Alguns exemplos são:

- Água: a área próxima fica escorregadia ou enlameada.
- Ar: erguer lentamente ou suavizar a queda de até uma dúzia de aliados.
- Fogo: muralha de fogo.
- Terra: ponte de terra através de um abismo.

Também é possível fazer pequenos truques com o elemento de especialização. Isso vai desde acender uma tocha de forma instantânea até encher lentamente uma xícara com água. A criatividade do jogador é o limite.

Dano extra: elementalistas podem causar 1 Golpe adicional contra alvos suscetíveis ao seu elemento de especialização, desde que aprovado pelo IC.

FAIXAS ARCANAS

Fios de energia mágika se projetam do conjurador como longos tentáculos, podendo ser usados para mover objetos ou agarrar inimigos. Enquanto movimentar ou agarrar uma pessoa é fácil, manipular algo do tamanho de um elefante ou tentar segurar múltiplos alvos é bem mais desafiador!

O Conjurador pode alcançar qualquer criatura ou objeto que esteja até um alcance curto. Para manter as faixas ativas, o Conjurador deve manter a ancoragem mágika. Alvos imobilizados podem tentar se libertar com uma ação principal, sendo libertos ao tirar um 6.

ILUSIONISTA

As mentes de outras criaturas são como telas em branco para você, onde você pincela imagens que desafiam a realidade. Suas ilusões podem ser tão grandes ou elaboradas quanto sua imaginação permitir.

Toda ilusão se dissipa quando é testada ou descoberta: um monstro ilusório, por exemplo, desaparece após ser atacado. Quando uma criatura descobre uma ilusão, ela se torna cética — ou seja, é mais difícil enganá-la de novo durante a mesma cena. Por isso, ilusões são mortais: ocultar um terreno perigoso pode ser suficiente para ferir ou até matar uma vítima antes que ela perceba o engano. Qualquer pessoa fisicamente ferida pela ilusão deixa de estar sob efeito dela. Para sustentar uma ilusão, é necessário manter a ancoragem mágika ativa.

Ilusionistas podem enganar múltiplos alvos de uma vez:

- Um único alvo realiza uma jogada de defesa com 1D6.
- Um grupo pequeno realiza uma jogada de defesa com 2D6.
- Um grupo grande realiza uma jogada de defesa com 3D6.
- Certos inimigos têm dados adicionais para resistir.

METAMORFO(A)

Você pode se transformar em qualquer animal natural que exista no mundo, desde que já o tenha visto. A criatura pode variar de algo tão pequeno quanto um inseto até um ser tão grande quanto um cavalo. A ancoragem mágika dos metamorfos é mais resistente que o comum, e a transformação só se desfaz caso o metamorfo sofra um crítico confirmado.

Ao assumir a forma de um animal pequeno, você pode sofrer apenas 1 Golpe antes de perder a transformação e retornar à sua forma original, com 1 Golpe restante. Um animal médio suporta até 3 Golpes, enquanto um animal grande suporta 4 Golpes.

Se o conjurador estiver em tempo narrativo, pode mudar de forma sem dificuldade, pois não há restrições de tempo. Em tempo de ação, é necessário superar a resistência mágika para conjurar o feitiço e se transformar.

Consulte o Instigador de Confusão para adicionar Trunfos específicos às formas animais que você assume. O IC também pode tornar animais voadores, pequenos ou rápidos mais difíceis de serem atingidos.

NECROMANTE

Seus poderes se concentram na manipulação da morte e dos mortos-vivos. Temidos e desprezados por muitos, Necromantes frequentemente escondem suas habilidades.

Como Necromante, você pode reanimar mortos-vivos sem consciência para te servir e se comunicar com os mortos de forma limitada. Embora seja possível tentar afastar mortos-vivos sencientes, não é possível controlá-los.

Necromantes costumam carregar um crânio inanimado que, apesar de não se mover por conta própria, pode falar. Ele é capaz de vigiar uma área sem precisar descansar, além de transmitir mensagens em nome de seu mestre.

TECELÃO(Ã) DE SOMBRAS

Você é proeminente na manipulação das sombras e da escuridão.

Seus poderes podem assumir formas variadas, como um manto de trevas que oculta aliados ou sombras ofuscantes que deixam inimigos sem enxergar ao bloquear a luz. Esses efeitos impõem um Estorvo aos alvos afetados. No entanto, sombras não possuem massa e, portanto, não podem mover ou restringir objetos físicos.

Conjurar feitiços sombrios em áreas bem iluminadas ou sob a luz solar é muito desgastante. Nesses casos, o Tecelão de Sombras só consegue manter o efeito por um turno, embora possa receber 1 turno adicional em troca de 1 Ponto de Karma.

A ancoragem mágika deve ser mantida para sustentar qualquer tipo de sombra. Como um efeito colateral dessa proeminência, o Tecelão de Sombras pode enxergar perfeitamente mesmo na escuridão total ou na ausência completa da luz natural.

VIDENTE

O universo sussurra cada uma das probabilidades em seus ouvidos. Ao entrar em transe, você pode prever eventos futuros ou discernir o melhor plano de ação. A sua intuição é moldada por vislumbres confusos e abstratos, abertos à sua interpretação.

Você detém a capacidade de sentir e compreender a história de um objeto apenas pelo toque: a psicometria. Além disso, você sabe como ele funciona e se é ou não Mágiko.

Você também tem um companheiro espiritual que te segue para qualquer lugar. Só você pode vê-lo e interagir com ele, o que justifica o senso comum de que Videntes são pessoas excêntricas ou estranhas.

Por fim, você tem precognição e pode evitar sofrer dano em um resultado 3+. Caso consiga, um atacante corpo a corpo fere a si mesmo, sofrendo 1 Golpe.

Vamos Escolher Seus Equipamentos

A maioria dos equipamentos pode ser adquirida por personagens de riqueza estável. Esta lista de itens não é imensa e serve como ponto de partida para novos heróis e heroínas.

Escolher ou sortear?

Durante a criação, personagens podem escolher um item de cada grupo adiante ou jogar 1D6 para determinar aleatoriamente seus equipamentos — o que pode tornar o processo mais divertido. Mais tarde, em momentos apropriados durante a jogatina, poderão adquirir mais equipamentos. Cabe ao IC disponibilizar meios de transporte conforme for necessário para o andamento da história.

Armadura

Personagens começam o jogo com o tipo de armadura definido por sua Trilha Heroica (leve, média ou pesada). Como em jogos clássicos de RPG, personagens de certas Trilhas Heroicas não podem usar armaduras mais pesadas do que a delimitada por sua Trilha. Caso contrário, as habilidades de combate e capacidades de ofício são prejudicadas pela armadura inapropriada.

Por exemplo, uma gatuna que usa armadura leve não pode trocar para uma armadura mais pesada sem sofrer Estorvo em todas as jogadas. Por equivaler a duas categorias de diferença, a troca de armadura leve para pesada condiciona 2 Estorvos.

Escolha seu armamento

De forma sensata, permita que jogadores escolham armas que se alinhem ao conceito de seus heróis e de suas heroínas. Limite quando quiserem carregar armas em excesso, pois isso os sobrecarregaria e dificultaria a mobilidade. O IC deve sempre aprovar a escolha dos equipamentos.

Sobre Armas de Disparo: se um herói estiver armado com uma arma de disparo e for atacado em combate corpo a corpo, ele sofrerá um Estorvo ao tentar atirar até que consiga se afastar do inimigo adjacente.

Quanto posso carregar?

Não há regras rígidas sobre quanto um herói ou uma heroína pode carregar, então use o bom senso. Caso o Instigador de Confusão considere que a personagem está sobrecarregada, ele poderá dificultar testes e declarar um Estorvo caso a carga seja excessiva.

EQUIPAMENTOS COMUNS

1D4 >1D6

Grupo 1 (1D6)	Grupo 2 (1D6)
1. Corda fina, mas resistente (15 m)	1. Estacas de metal (×24)
2. Vara	2. Pinças de metal
3. Faca	3. Lanterna
4. Bolsa impermeável	4. Tochas (×5)
5. Mochila	5. Pregos
6. Provisões conservadas	6. Saco

Grupo 3 (1D6)	Grupo 4 (1D6)
1. Isqueiro de faísca	1. Arpéu
2. Cantil	2. Bastões de giz
3. Martelo pequeno	3. Apito
4. Frasco de óleo	4. Chifre
5. Pé de cabra	5. Cadeado com chave
6. Cinzel	6. Pote de graxa

EQUIPAMENTOS ESPECIALIZADOS

1D4 >1D6

Grupo 1 (1D6)	Grupo 2 (1D6)
1. Sais aromáticos	1. Pena, tinta e pergaminho
2. Água benta	2. Maquiagem
3. Perfume	3. Sino pequeno
4. Luneta	4. Câmera de ar
5. Símbolo sagrado	5. Lente de aumento
6. Algemas	6. Incenso

Grupo 3 (1D6)	Grupo 4 (1D6)
1. Antídoto de veneno	1. Pedra-ímã
2. Bebida forte	2. Espelho portátil
3. Dados de osso	3. Especiarias exóticas
4. Estrepes	4. Fole
5. Ferramentas de profissão	5. Joias falsas
6. Bolso escondido	6. Baralho

Você não precisa ficar a pé

Personagens que vagam pelo mundo resolvendo problemas podem se beneficiar de meios de transporte mais rápidos, com maior capacidade de carga. Consulte o IC para incluir meios de transportes no jogo.

- ***Carroça:*** uma simples carroça de duas rodas, ideal para carregar mais suprimentos. Nível de Riqueza: Estável.
- ***Carruagem***: puxada por cavalos ou outras criaturas, pode transportar muitos suprimentos e carregar o grupo inteiro. Nível de Riqueza: de Estável a Rico.
- ***Cavalo de montaria***: uma maneira rápida de viajar por terra. Nível de Riqueza: Estável.
- ***Cavalo de guerra***: não tão rápido quanto o cavalo de montaria, mas não se intimida diante do combate. Nível de Riqueza: Rico.
- ***Criatura mítica***: animais exóticos treinados como montarias. Nível de Riqueza: de Rico a Realeza.
- ***Navio à vela:*** muitas vezes, a única forma de alcançar terras distantes separadas por água. Nível de Riqueza: de Nobre a Realeza.
- ***Portal mágiko***: não está prontamente disponível, mas nada supera o transporte instantâneo. Nível de Riqueza: Realeza.

INSTIGANDO CONFUSÃO

No EZD6, o mestre do jogo é conhecido como Instigador de Confusão. Leve esse título a sério: você é o chefe dos lunáticos, o agitador de ideias e, geralmente, a pessoa mais louca na mesa. Sua missão é celebrar os jogadores, incentivá-los, garantir que todos tenham seu momento de destaque e, acima de tudo, priorizar a diversão acima das regras. Em suma, seu papel é instigar a confusão e manter a mesa animada!

PROIBIDO JOGADORES AQUI!

Ser o(a) Instigador(a) de Confusão

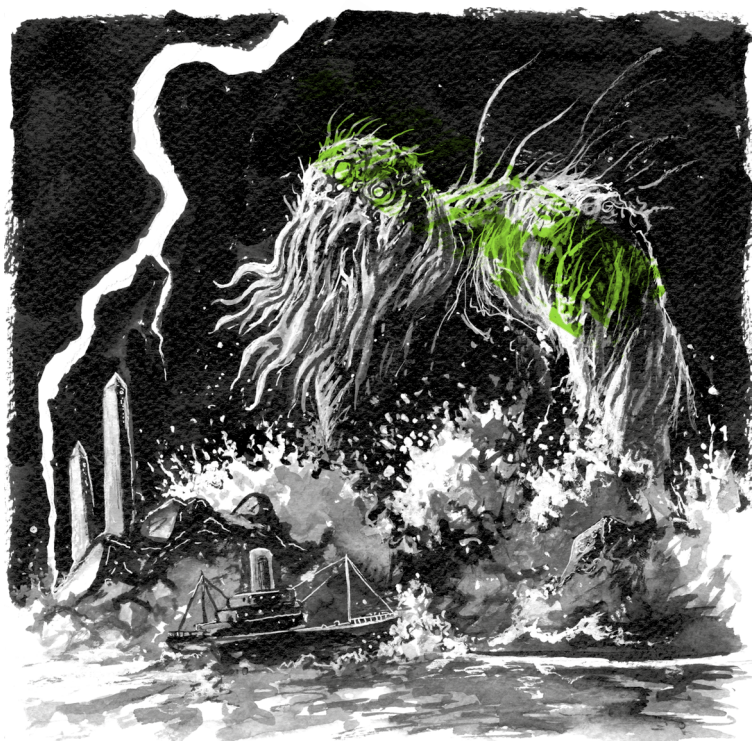
Você escolheu liderar essa festa de personagens desajustados, e, com isso, vem a responsabilidade (e o privilégio) de criar as circunstâncias do jogo que vão proporcionar uma noite divertida e memorável ao grupo. Há muitos recursos online sobre como ser mestre de jogo, mas seu principal objetivo é garantir que cada pessoa saia da mesa com a sensação de ter vivido uma grande noite de aventuras e diversão.

O que torna um jogo memorável?

Aqui estão algumas dicas para conduzir o *EZD6* com seus amigos:

- ***Concentre-se em contar uma boa história:*** o enredo se desenvolve a partir das situações apresentadas pelo Instigador de Confusão e das decisões dos jogadores para resolvê-las. As regras entram em cena para arbitrar os resultados e abrir oportunidades para que a história tome rumos inesperados.
- ***Inclua escolhas morais para criar drama:*** situações que envolvam dilemas morais mantêm o jogo interessante, evitando que ele se torne apenas uma série de combates repetitivos. Essas escolhas dão aos personagens motivos para se aventurar e lutar, enriquecendo a trama.
- ***Não entregue a cena de bandeja:*** ao apresentar uma nova área, forneça apenas os detalhes mais básicos. Deixe os jogadores fazerem perguntas e descobrirem os detalhes, de acordo com as habilidades dos personagens. Isso os envolve rapidamente e evita a temida leitura de blocos de texto descritivos.
- ***Crie PNJs adoráveis e vilões destestáveis:*** personagens não jogadores (PNJs) com personalidade e objetivos próprios tornam o mundo mais vivo e real. Dê-lhes traços marcantes e algo que estejam buscando.
- ***Não peça para os jogadores rolarem dados para tudo:*** um erro comum de novos Instigadores de Confusão é exigir jogadas em excesso. Reserve as jogadas para situações onde o resultado seja emocionante ou relevante. Caso uma personagem não esteja sob pressão e tenha tempo suficiente, permita que ela faça testes que se encaixem em sua Trilha Heroica, suas Inclinações ou seus Aspectos sem a necessidade de jogar dados.

- ***Karma e decisões estratégicas***: Karma pode transformar falhas em sucessos e se torna um recurso valioso que os jogadores aprendem a amar. A difícil decisão entre usá-lo no momento ou guardá-lo para mais tarde adiciona uma camada extra de estratégia ao jogo.
- ***O Dado Heroico é muito mais que um Karma secundário:*** embora o Dado Heroico possa parecer redundante, ele frequentemente é a peça central de eventos dramáticos, especialmente quando usado como a última esperança para evitar o fracasso. Situações de vida ou morte muitas vezes dependem de sua utilização, já que os jogadores tendem a guardá-lo para momentos cruciais.
- ***Dê espaço para as decisões importantes:*** as regras permanecem discretas até que escolhas cruciais entrem em jogo. Reserve tempo para que os jogadores possam refletir sobre o uso do Karma, ponderar decisões difíceis ou executar feitiços complexos. No entanto, se a situação não for tão tensa, mantenha o ritmo do jogo ágil e contínuo.
- ***Confirmando um crítico:*** nada é mais empolgante do que confirmar um crítico! Os jogadores vibram com entusiasmo quando conseguem e a energia só aumenta enquanto continuam a rolar críticos ou melhorá-los com Karma. Deixe a diversão fluir e aproveite o momento!



O que precisamos para jogar EZD6?

- **Regras:** cópias das regras para que todos os jogadores possam criar seus Arruaceiros e suas Arruaceiras.
- **Ficha de personagem:** uma para cada jogador, para construir e acompanhar seu personagem.
- **Dados de seis lados:** jogadores precisam de 4D6, enquanto o Instigador de Confusão precisa de 6D6.
- **Fichas ou Marcadores para Karma:** representam o Karma e devem ter recipientes para armazená-los. Cada personagem começa com 3. Eu costumo usar pequenas pedrinhas douradas.
- **Fichas ou Marcadores para Golpes:** representam os Golpes sofridos, com recipientes para guardá-los. Cada personagem começa com 3. Eu gosto de usar coraçõezinhos plásticos vermelhos bem chamativos.
- **Materiais para anotação:** lápis ou canetas suficientes para todos anotarem seus recursos. Uma mesa confortável para jogar e, claro, lanches são indispensáveis!

Jogando com miniaturas e terrenos

Quando voltei a jogar RPGs depois de uma longa pausa, criei um canal no *YouTube* chamado "*The DM's Craft*". Meu objetivo era mostrar aos jogadores como miniaturas e terrenos artesanais podem enriquecer a experiência de jogo.

Desde então, houve uma explosão de conteúdos sobre como criar terrenos e o advento da impressão 3D tornou mais acessível do que nunca construir mundos em miniatura para seus jogos. Embora tudo isso seja incrível, também pode sobrecarregar alguns jogadores e artesãos. Meus conselhos sobre como conduzir jogos com terrenos podem ajudar a simplificar esse processo e torná-lo mais agradável.

Grids são peças planas com textura de pedra usadas para representar salas e corredores de masmorras (eu opto por não incluir paredes nos grids para manter o espaço de jogo visível para todos os jogadores). Elementos de cenário são peças que podem ser distribuídas sobre os grids para representar objetos, como um altar maligno ou um agrupamento de barris.

Dicas infalíveis do Scotty...

- ***Terreno e miniaturas ajudam a visualizar a posição das personagens em contraste com inimigos***: uma grande vantagem de usar terreno é que todos conseguem ver onde os outros heróis e heroínas estão em relação ao combate ou à cena. Isso evita a clássica pergunta "onde eu estou?" e ajuda a concentrar a atenção de todos, mergulhando-os no mundo imaginado.
- ***Descubra para onde os jogadores desejam ir na próxima sessão***: se no final de uma sessão houver várias opções, pergunte aos jogadores qual caminho pretendem seguir. Isso permitirá que você prepare o terreno e as miniaturas para o local específico.
- ***Terreno genérico é mais útil que terreno específico:*** gastar semanas criando cada detalhe da entrada de um forte anão pode ser incrível, mas será que essa peça voltará à mesa? Usar uma entrada genérica e incrementá-la com alguns elementos temáticos de anões permite reutilizar todas as peças em cenas diferentes.
- ***Use a imaginação ao trabalhar com o terreno:*** não é necessário construir cada casa e chalé. Descreva o local e use grids genéricos para representar os andares de uma casa, caso necessário.
- ***Você não precisa construir tudo***: em encontros na cidade, muitas vezes prefiro narrar as interações em vez de encher a mesa de bonecos. Se uma luta começar, aí sim monto o terreno ao redor das personagens.
- ***Baixar artes fantásticas online é uma ótima ideia:*** outra opção é imprimir ilustrações encontradas online como referência para um local. Isso fornece um auxílio visual sem a necessidade de construir um cenário completo.
- ***Onde armazenar seu terreno?*** Esse é um problema comum. Grids e elementos de cenário genéricos atendem a muitas necessidades e ocupam bem menos espaço que peças 3D completas. Caixas plásticas guardadas debaixo da cama economizam espaço.
- ***Construa apenas o necessário:*** pode ser tentador criar aquele altar gigantesco de necromante que só será usado no final da campanha, mas concentre-se em reunir e construir o que será usado no próximo jogo.
- ***Tenha uma área de apoio:*** uso mesas dobráveis atrás de mim para armazenar todas as miniaturas e terrenos que planejo usar na sessão. Caixas plásticas transparentes mantêm grids e elementos organizados, enquanto organizadores baratos para talheres são ótimos para guardar miniaturas.

Meus amigos vão querer jogar EZD6?

Muitas pessoas não sabem o que estão perdendo até experimentarem. Já vi jogadores habituados a RPGs famosos se apaixonarem por ***EZD6***. Minha sugestão é conduzir uma aventura casual e deixar que eles sintam as mecânicas rápidas do sistema.

EZD6 tem um charme de jogos das antigas, mas suas mecânicas fogem dos clones de *OSR (Old-school Renaissance)*, simplificando elementos tradicionais como atributos, armadura, feitiços individuais, pontos de vida e modificadores. Ele elimina os detalhes que desaceleram o jogo.

A criação de personagens em ***EZD6*** é similar a outros sistemas *OSR*: você escolhe uma classe, uma espécie e habilidades especiais, assim como nos RPGs mais tradicionais. No entanto, a grande diferença está na rapidez e facilidade com que as regras fluem, tanto para personagens quanto para os Instigadores de Confusão.

Recompensas de longo prazo para personagens

Diferentemente de outros jogos, ***EZD6*** não possui um sistema fixo de níveis de experiência ou recompensas no sentido clássico. As recompensas devem ser baseadas na história e concedidas pelo IC conforme o enredo e a campanha progridem:

- ***Itens Mágikos:*** achar itens mágikos costuma ser o principal objetivo de personagens em jogos de fantasia. Ganhar um desses itens é empolgante, já que novas habilidades surgem através deles. Outros jogos apresentam vastas listas de itens de maior ou menor poder, já o equipamento encantado em ***EZD6*** é realmente especial e confere um poder significativo à personagens.
- ***Elementos Narrativos:*** recompensas como terras, títulos, fortificações ou pequenos negócios são ótimas maneiras de reconhecer o desenvolvimento dos heróis e das heroínas.
- ***Aprendizado de Habilidades:*** se uma personagem gastar uma quantidade significativa de tempo de jogo aprendendo ou usando uma nova habilidade, recompense-o com Trunfo permanente para essa habilidade.
- ***Dados Heroicos Permanentes:*** Dados Heroicos permanentes podem ser concedidos em momentos importantes da carreira dos heróis, como ao completarem uma grande missão. Assim, os jogadores poderiam começar cada sessão com 2 ou mais Dados Heroicos.
- ***Montarias ou Veículos Interessantes:*** recompensar personagens com montarias únicas ou meios de transporte são sempre legais.
- ***Uma Boa História:*** no final das contas, uma narrativa cativante é o que mantém os jogadores engajados em descobrir o que acontecerá a seguir.

Como decido o número alvo para uma ação?

Use a tabela abaixo como guia para determinar o número que você pedirá para ser jogado. Lembre-se de que, em situações dinâmicas, você pode ajustar o número para tornar as tarefas um pouco mais fáceis ou difíceis, substituindo modificadores de atributos.

Por exemplo, para uma criatura voadora, você pode definir o número alvo como 4, já que ela está se movendo rapidamente no ar. Se ela for derrubada e estiver no chão, o número alvo pode ser reduzido para 3, pois agora é mais fácil acertá-la. Esses ajustes sutis tornam o combate mais fluido, pensando nele como uma narrativa dinâmica em vez de uma coleção fixa de estatísticas.

ESCALA DE DIFICULDADE

DIFICULDADE	INIMIGOS
Fácil (2)	Inimigos fracos ou lentos
Normal (3)	Inimigos comuns
Difícil (4)	Inimigos mais fortes ou rápidos
Muito Difícil (5)	Inimigos de elite ou muito rápidos
Super Difícil (6)	Inimigos mais poderosos ou incrivelmente rápidos

Algumas dicas para arbitrar feitiços

Se um feitiço for conjurado em tempo narrativo e afetar apenas o Conjurador ou alvos voluntários, não é necessário realizar jogadas, já que o Conjurador tem tempo de sobra para concentrar as energias mágikas. Por exemplo, se o Conjurador está lançando um feitiço para fazer uma videira crescer e permitir a escalada de um penhasco, o grupo pode simplesmente esperar enquanto o feitiço é completado, dispensando a necessidade de uma jogada. Já em tempo de ação, onde o tempo é crucial, as regras completas de conjuração devem ser aplicadas.

Às vezes, conjurar feitiços em tempo narrativo pode parecer estranho, já que o Conjurador pode querer continuar tentando até que o feitiço funcione. Para evitar essa repetição, use a narrativa para justificar o fracasso e impedir tentativas contínuas. Por exemplo, diga que as energias mágikas pulverizaram os ingredientes ou objetos envolvidos, que o fluxo de mágika na área não é forte o suficiente para continuar tentando, ou que os espíritos dos mortos recusaram seu pedido após a primeira tentativa!

Milagres devem ser difíceis

Sempre jogue os dados de resistência para milagres! Pedidos simples, como falar com os mortos ou obter uma pista sobre a situação atual, começam com 3D6. Pedidos difíceis, como expulsar mortos-vivos ou realizar uma ressurreição, exigem 6D6.

Lembre-se de que só é possível pedir um milagre por situação. Pedir mais de um milagre em uma mesma cena resulta em falha automática. Como IC, você determina o desfecho dos milagres. Se não quiser algo como ressurreição no seu jogo, basta não permitir. E nunca se esqueça: qualquer pedido de milagre que cause ferimentos ou outro mal será automaticamente negado.

Veneno, fogo e ácido

Esse tipo de dano inflige 1 Golpe por turno até que uma salvaguarda milagrosa seja feita. O jogador sofre o Golpe e joga sua salvaguarda ao final do turno.

Se obtiver sucesso, o efeito cessa. Caso contrário, a personagem sofre mais um Golpe no turno seguinte e tenta outra salvaguarda, repetindo o processo até se salvar ou morrer. Qualquer ação realizada enquanto estiver sob esse efeito sofre um Estorvo até que a personagem se recupere.

Quedas são perigosas

Muitos jogos subestimam o perigo das quedas. Se uma personagem estiver prestes a cair, dê-lhe uma última chance de agarrar algo. Se falhar, as consequências podem ser desastrosas.

- Queda de até 3 metros: inflige 1 Golpe.
- Queda de 3 a 6 metros: inflige 2 Golpes.
- Quedas maiores: potencialmente fatais.

Sempre que uma personagem cair, permita uma salvaguarda milagrosa. Para quedas de grandes alturas, use as regras de "Situação de Morte Certa".

Os antagonistas

Uma parte importante do trabalho do Instigador de Confusão é controlar todos antagonistas, bem como personagens neutros que o grupo encontrar. O IC realiza as jogadas de ataque dos inimigos ou qualquer interação que exija jogada de dados, além de interpretar todos os PNJs (personagens não-jogáveis).

Nem todos os inimigos são iguais

Algumas criaturas ou inimigos podem ser imunes a certos tipos de dano, dependendo de suas habilidades ou resistências. Por exemplo, vampiros podem ser invulneráveis a armas comuns, mas queimam sob a luz do sol.

Um demônio pode ser imune ao fogo, mas pode ser banido com água benta. Já um monstro com corpo de borracha pode ser resistente a ataques físicos, mas vulnerável a outros tipos de dano. Essas imunidades variam de acordo com o cenário, exigindo que personagens usem criatividade e estratégia para encontrar formas alternativas de derrotar inimigos altamente resistentes.

Arbitragem de regras

A simplicidade das mecânicas mantém o jogo fluido, dinâmico e livre de consultas excessivas ao livro de regras. A Escala de Dificuldade de 2 a 6 basta para arbitrar qualquer situação! **Aqui está um exemplo:** imagine que um grupo ferido está tentando escapar de um ogro enfurecido que o persegue...

Uma das heroínas opta por ficar para trás e tentar cortar os tendões do ogro, com o objetivo de desacelerá-lo e dar ao grupo a chance de fugir. Em condições normais, seria necessário um 3 para acertar o ogro, mas, devido à complexidade da ação, o IC decide que a heroína precisará alcançar um 6 para ter sucesso.

O *EZD6* não possui regras específicas para fazer um inimigo tropeçar ou realizar ataques mirados, mas arbitrar essas situações é bastante simples: o IC apenas define um número de dificuldade que o jogador precisa alcançar. Em casos de tarefas extremamente desafiadoras, o Instigador pode exigir que o jogador confirme um crítico para completar a ação com sucesso.

Pode parecer difícil atingir dificuldades altas, mas lembre-se de que os jogadores têm à disposição Trunfos, Karma e Dados Heroicos para ajudá-los.

Por fim, em qualquer solicitação feita pelos jogadores, você, como Instigador de Confusão, é quem detém a palavra final sobre o que é ou não possível.

Oportunidades mágikas no lugar de listas de feitiços

Perceba que, em *EZD6,* Conjuradores jogam de maneira semelhante a outros personagens, reagindo às circunstâncias sem perder tempo consultando listas de feitiços ou mecânicas complexas que atrapalham a fluidez do jogo.

Conjuradores criam feitiços dentro de seu Círculo de Feitiçaria de forma espontânea, eliminando a necessidade de preparação prévia encontrada em outros sistemas.

Isso permite que os jogadores criem Conjuradores tão rapidamente quanto outras Trilhas Heroicas, começando a jogar imediatamente sem precisar se debruçar sobre escolhas de feitiços. Basta escolher um Círculo de Feitiçaria, e você está pronto!

"Só não pode tirar 1"

Quando personagens tentam algo com baixa chance de falha, mas cujas consequências seriam interessantes, você pode pedir que joguem "qualquer resultado, menos 1". Por exemplo, personagens querem escalar um andaime com várias partes onde se segurar, mas ele range e balança enquanto sobem, revelando que não está bem construído. Um movimento errado e uma tábua solta pode fazer um deles despencar. Lembre-se de conceder Trunfos aos heróis e heroínas, caso eles possuam habilidades ou vantagens aplicáveis à situação.

Dizer "só não pode tirar 1" resulta em suspense na mesa de jogo! É como dizer: "Há uma pequena chance de desastre total." Não use essa mecânica com muita frequência, mas, quando o fizer, assegure-se de que as consequências do fracasso sejam realmente terríveis. Com o tempo, os jogadores irão estremecer sempre que ouvirem essa frase!

Regra Opcional: Talismãs

Um Talismã é um pequeno objeto de valor pessoal para o personagem. Durante o jogo, o jogador pode revelar uma breve memória conectada a esse objeto, garantindo ao personagem 2 Pontos de Karma. Essa mecânica pode ser usada apenas uma vez por sessão e, a cada nova utilização, o jogador deve revelar um detalhe inédito sobre o passado do personagem.

Talismãs podem ser perdidos ou substituídos ao longo da vida do personagem, sendo uma ótima oportunidade para explorar e revelar detalhes do passado do herói.

SEU mundo de aventuras

Essas regras oferecem grande flexibilidade para você e o grupo definirem o estilo de jogo que desejam criar. Elas permanecem em segundo plano, permitindo que a ação flua rapidamente e a história se desenvolva de forma natural.

Sem regras complexas para limitar sua criatividade, aproveite essa liberdade para construir um mundo rico e envolvente, criado de forma colaborativa entre você e seus jogadores!

Quantos Golpes são necessários para derrotar um monstro?

Lacaios só aguentam 1 Golpe antes de serem mortos ou incapacitados. Antagonistas mais fortes podem suportar 2, 3 ou mais Golpes. Consulte as criaturas listadas no capítulo de Monstros para comparar com qualquer criatura que você esteja criando.

Ataques de inimigos

O Instigador de Confusão realiza as jogadas de ataque dos inimigos, que normalmente precisam de um 3 para acertar um personagem. No entanto, o IC pode ajustar essa dificuldade com base nas características dos oponentes. Por exemplo, inimigos mais habilidosos podem acertar com um 2, enquanto inimigos mais fracos podem precisar de um 4 ou até mesmo um 5 para atingir seus alvos.

Quantos ataques os inimigos podem realizar?

Em geral, os inimigos realizam um ataque por turno. No entanto, o IC pode decidir que certos inimigos recebem ataques adicionais com base em suas habilidades. Por exemplo, uma criatura com várias cabeças pode atacar uma vez com cada mandíbula, ou um enorme Troll pode realizar dois ataques com as garras e ainda desferir uma mordida para torná-lo mais perigoso.

Feitiços e habilidades mágikas de monstros

Quando um monstro ou inimigo lança um feitiço, ele segue as mesmas regras de conjuração de feitiços. No entanto, algumas criaturas possuem habilidades mágikas, que funcionam de forma ligeiramente diferente.

Por exemplo, o sopro de fogo de um Dragão ou o olhar petrificante de uma Medusa não são feitiços tradicionais, mas ataques mágikos. Nesses casos, o monstro joga um número de dados de ataque mágiko, e o maior valor obtido é aplicado a todos os heróis e heroínas naquele turno. Para resistir, personagens devem jogar uma defesa contra mágika maior do que o número alvo, ou sofrer os efeitos do ataque mágiko.

Como essas habilidades são inatas, resultados de 1 nos dados são ignorados. No entanto, se todos os dados resultarem em 1, a habilidade mágika falha completamente naquele turno

Duelos e agarrões

Em muitos casos, monstros agarram, envolvem ou tentam engolir aventureiros. Para escapar, a personagem faz um duelo direto contra o monstro. O Instigador de Confusão faz a jogada do monstro, e o maior resultado vence.

Por exemplo, se um Guerreiro obtiver um resultado mais alto que o Troll, ele se liberta ou evita o agarrão. Lembre-se de aplicar Trunfos e Estorvos nessas jogadas. Além disso, qualquer outra tentativa de ação enquanto estiver agarrado ou contido — que não seja escapar — sofre um Estorvo!

Monstros e inimigos têm salvaguardas?

Não. Para evitar jogadas excessivas, em vez de conceder salvaguardas, dê a eles a capacidade de resistir a mais Golpes. Use a tabela abaixo como uma maneira simples de fortalecer inimigos mais poderosos.

APERFEIÇOAMENTOS DE MONSTROS

Nível 1	Veste armadura	+1 Golpe
Nível 2	Veste armadura pesada	+2 Golpes
Nível 3	Tenente (ou PNJ importante)	+1 Golpe
Nível 4	Capitão (ou PNJ de maior relevância)	+2 Golpes
Nível 5	Líder (ou PNJ VIP)	+3 Golpes

À medida que os monstros ganham habilidades especiais ou aprimoramentos, permita que os Arruaceiros e arruaceiras usem dados de Trunfo para resistir a ataques ou habilidades mágikas, caso a resistência faça sentido. Por exemplo, a inclinação "vontade de ferro" seria útil para resistir a qualquer ataque de mágika mental.

Agora que tudo isso foi explicado, você está pronto para mergulhar na lista de monstros! Sinta-se sempre à vontade para criar seus próprios monstros que se encaixem no seu jogo, mas aqui estão algumas das minhas ideias malucas...

MONSTROS

Os antagonistas não são apenas obstáculos no caminho do grupo; eles também despertam a curiosidade dos jogadores durante a partida. Algo do tipo: "Uau, o que é **ESSA** coisa?". Você deve apresentar monstros estranhos, perigosos e empolgantes de forma recorrente em todo jogo. Dê-lhes personalidade, nomes esquisitos ou até mutações! Aqui vão algumas ideias...

Roderick aqui! Não abaixe a guarda só porque um monstro parece simples no papel. Já vi todo tipo de coisa maluca: versões mutantes, comportamentos erráticos... até monstros usando o ambiente contra mim! Não que eu tenha ficado com medo ou algo do tipo, óbvio.

Lista de Monstros Clássicos

Aqui estão monstros que todos conhecemos e amamos, além de outras criaturas fantásticas comumente encontradas, adaptadas para os termos simples de ***EZD6***. Jogue 1D20...

1. Animais
2. Aparição
3. Aranha Gigante
4. Demônio
5. Dragão (Jovem)
6. Dragão (Grande Ancião)
7. Elementais
8. Enxame
9. Esqueleto Animado
10. Familiar
11. Gárgula
12. Gelatinas e Gosmas Vivas
13. Gigante
14. Golem
15. Mago do Espelho
16. Manticora
17. Medusa
18. Ogro
19. Troll
20. Zumbi

Lista de Monstros do EZD6

Esses inimigos diabólicos são exclusivos do caos fantástico de ***EZD6***. Como são um pouco extravagantes, cada um inclui um histórico detalhado. Jogue 1D20...

1. A Besta
2. Aberração
3. Drek
4. Escamardentes
5. Espreitador da Morte
6. Festoide
7. Gorguerra
8. Greeblix
9. Inumano
10. Knoblogg
11. Kragor
12. Lodossauro
13. Morcego do Caos
14. Murdrath
15. Os Cinzentos
16. Rainha dos Rastejantes
17. Rastejantes
18. Rebendo da Névoa
19. Sarlakarn
20. Verme das Terras Desoladas

Animais

Criaturas típicas encontradas em ambientes naturais.

- Ataque (1): combinam todas as armas naturais.
- Crítico: criaturas grandes ou maiores acertam crítico com 5+, a menos que um 6 seja exigido.
- Vida: o número de Golpes que a criatura suporta é determinado pelo seu tamanho.

Pequeno a Médio	1 ou 2 Golpes (*como cães ou lobos*)
Grande	3 Golpes (*como cavalos de guerra ou ursos de caverna*)
Enorme	5 Golpes (*como elefantes*)
Imenso	10 Golpes (*como baleias-azuis ou lulas gigantes*)

Aparição

Um morto-vivo horripilante que drena sua força vital.

VIDA 3 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): arma amaldiçoada, ignora armadura.
- Trunfo: combate corpo a corpo.
- Morto-vivo: não necessita de sustento, sono ou ar.
- Só pode ser atingida por armas encantadas e não sofre críticos.
- Drena vida do alvo ignorando a armadura; é preciso uma salvaguarda milagrosa para evitar o efeito.

Aranha Gigante

Predadoras vorazes em busca de presas maiores — ou seja, você.

VIDA 1-2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): mordida, não pode resultar em crítico.
- Veneno da mordida: exige uma salvaguarda milagrosa.
- Podem escalar praticamente qualquer superfície, exceto as muito lisas.
- Teias Pegajosas: se ficar preso(a), jogue 4+ para escapar.

Demônio (Menor)

Ai de quem ousar libertar estas criaturas vis.

VIDA 10 GOLPES DIFICULDADE 4+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (4): garra, garra, mordida, chifrada.
- Trunfo: força e agarrão.
- Imune a ataques de fogo.
- Resistência Mágika: 2d6.
- Explosão de Fogo: o Demônio (Menor), ao sofrer seu último Golpe, explode em uma bola de fogo. Todos que estiverem em curto alcance podem ser atingidos e precisam de uma salvaguarda milagrosa para evitar o dano.

Demônio (Maior)

Somente os inconsequentes ousariam invocar tamanha monstruosidade.

VIDA 30 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques: ataca todos os inimigos próximos com armas, causando 2 Golpes. Além disso, uma vez por rodada, pode incinerar um alvo mesmo que esteja Distante. O alvo deve fazer uma salvaguarda milagrosa ou sofrer 1 Golpe, continuando a queimar se falhar.
- Trunfo dobrado em: força, combate corpo a corpo e conhecimento.
- Imune a ataques de fogo.
- Resistência Mágika: 4d6.
- Habilidade Mágika: 5D6.
- Pode voar (asas dobráveis de couro preto ou vermelho).
- Explosão de Fogo: ao sofrer seu último Golpe, explode em uma bola de fogo. Todos que estiverem em curto alcance podem ser atingidos e precisam de uma salvaguarda milagrosa para evitar o dano.

Dragão (Jovem)

Mesmo um dragão pequeno pode ser letal.

VIDA 15 GOLPES DIFICULDADE 4+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (4): garra, garra, mordida, cauda.
- Pode voar.
- Resistência Mágika: 3D6.
- Habilidade Mágika: 4D6.
- Imune a ataques de fogo.
- Trunfos: força, combate corpo a corpo e conhecimento.
- Sopro de Fogo: afeta todos em curto alcance. Quem sofrer um Golpe fica em chamas. Pode ser usado uma vez a cada 3 rodadas.
- Sentido Dracônico: detecta qualquer presença em curto alcance.

Dragão (Grande Ancião)

Será que você é louco o suficiente para enfrentá-lo?

VIDA 25 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (4): garra, garra, mordida, cauda. Cada ataque é equivalente a uma arma grande e causa 2 Golpes.
- Pode voar.
- Resistência Mágika: 5D6.
- Habilidade Mágika: 5D6.
- Imune a ataques de fogo.
- Trunfo dobrado em: força, corpo a corpo e conhecimento.
- Sopro de Fogo: afeta todos em curto alcance. Quem sofrer um Golpe fica em chamas. Pode ser usado uma vez a cada 2 rodadas.
- Sentido Dracônico: detecta qualquer presença em curto alcance.

Elementais

Seres vivos constituídos de Água, Ar, Fogo ou Terra.

VIDA 3 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (2): punhos elementais.
- Só podem ser feridos por armas encantadas ou feitiços.
- Não podem sofrer ataques críticos (6 não gera acerto crítico).
- Não vivo: não necessitam de sustento, sono ou ar.
- Rivais: dois elementais rivais se aniquilam ao lutar entre si.
- São destruídos se forçados a entrar em uma zona hostil ao seu elemento (ex: elemental de fogo forçado a mergulhar na água).
- Habilidade Mágika: 3D6.
- Água: apaga chamas ou encharca áreas.
- Ar: pode voar e empurrar inimigos com rajadas de vento.
- Fogo: pode incendiar objetos inflamáveis, inclusive aqueles atingidos em combate corpo a corpo.
- Terra: Trunfo em força e pode romper a maioria dos obstáculos.

Enxame

Dezenas ou até centenas de pequenas pragas que se juntam.

VIDA 2-3 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Mordidas: rastejam por toda a vítima e por isso acertam com 2+.
- Nada de Críticos: não pode sofrer ou causar críticos.
- Quem for cercado pelo Enxame sofre um Estorvo em todas as jogadas.
- Remoção: pode ser dispersos por fogo ou submersão em água.

Esqueleto Animado

Cadáveres em decomposição transformados em autômatos mágikos.

VIDA 1 GOLPE DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): frequentemente com armas enferrujadas
- Esqueletos são quebradiços e se despedaçam ao serem atingidos.
- Membros continuam Lutando: ataque gratuito ao ser destruido por inimigo em curto alcance.
- Sem Mente: poderes mentais não têm efeito sobre esqueletos.
- Morto-vivo: não necessita de sustento, sono ou ar.

Familiar

Uma criatura semelhante a um diabrete que obedece…por um preço.

VIDA 1 GOLPE DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque: uma combinação de mordida e garra. Se acertar, causa apenas 1 Golpe e nunca pode causar crítico.
- Trunfo: para se esgueirar e se esconder.
- Telepatia: pode se comunicar com seu mestre (até longo alcance).
- Rápido e Pequeno: só pode ser atingido com um 5 ou mais.
- Se o familiar morrer, pode ser invocado novamente no dia seguinte.

Gárgula

Aguarda em silêncio, com paciência infinita.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (4): garra, garra, mordida, chifrada.
- Fica perfeitamente imóvel, como uma estátua.
- Pode voar.

Gelatinas e Gosmas Vivas

Massas biológicas gosmentas que absorvem suas presas.

VIDA 1-3 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Pequeno (1 ataque de pseudópode); médio (2 ataques de pseudópodes); grande, envolve totalmente o alvo, causando dano ácido.
- Dano Contínuo: alvo sofre dano de ácido e de fagocitose até escapar, só escapa com um 6.
- Massa Variável: pequeno (1 Golpe); médio (2 Golpes); grande (3 Golpes).
- Só podem ser feridos com um acerto crítico.

Gigante

Humanoides enormes e lentos que anseiam pelo caos.

VIDA 7 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Golpe de Varredura: atinge todos os alvos em alcance corpo a corpo.
- Arma Grande: cada ataque inflige 2 Golpes.
- Trunfo dobrado em força.
- Arma de Cerco Viva: Trunfo dobrado ao atacar estruturas.

Golem

Uma criação resiliente de força brutal.

VIDA 6 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (2): punhos. Crítico com 5+, a menos que um 6 seja exigido.
- Só pode ser ferido por armas encantadas ou feitiços.
- Não sofre acerto crítico (6 não geram crítico).
- Não vivo: não necessita de sustento, sono ou ar.
- Trunfo: força e agarramento.

Mago do Espelho

Treinado para confundir inimigos com truques de mágika.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Rajada Cintilante: um ataque mágiko ofuscante. Aqueles atingidos sofrem 1 Golpe e ficam sem enxergar por uma rodada.
- Trunfo: conhecimento em mágika.
- Escudo Espelhado: o Mago do Espelho só pode ser atingido por um ataque corpo a corpo ou um ataque à distância em um 6. Todos os outros ataques ricocheteiam no escudo.

Mantícora

Uma criatura ardilosa e cruel, uma mistura de leão, morcego e humano.

VIDA 5 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (3): garra, garra, mordida.
- Pode voar.
- Ferrão Venenoso em Voo: pode realizar um ataque com a cauda venenosa enquanto voa.

Medusa

Outrora uma pessoa belíssima, agora uma visão aterrorizante.

VIDA 5 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque de Cauda: tenta agarrar quem estiver próximo para forçar a encarar seu olhar. Caso o olhar falhe, ela tenta morder a vítima. Suas mordidas não causam Golpes de dano, mas envenenam o alvo.
- Ataque de Arco: dispara flechas para obrigar as vítimas a entrarem no alcance de sua cauda.
- Habilidade Mágika: 3D6.
- Olhar Petrificante: se você cruzar olhares com a Medusa, jogue sua resistência mágika. Em caso de sucesso, você evita a petrificação, mas sofre Estorvo em todas as ações até o fim do encontro.

Ogro

Criaturas enormes de força descomunal e baixa inteligência.

VIDA 3 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque de Tacape Gigante: consegue um crítico com 5+, a menos que precise de 6 para acertar o alvo; nesse caso, só um 6 causa crítico.
- Trunfo: força, agarrões, e combate corpo a corpo.

Troll

Humanoides rudes que adoram retalhar seus inimigos.

VIDA 5 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (3): garra, garra, mordida.
- Trunfo: força, agarrões e combate corpo a corpo.
- Regeneração: recuperam 1 Golpe por turno. Congelar o Troll interrompe temporariamente a regeneração. Fogo ou Ácido impede a regeneração por 1 turno.

Zumbi

Cadáveres animados, perigosos em grandes números.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): mordida/garra; não gera crítico e só acerta com 4+.
- Lento: são fáceis de superar em velocidade.
- Morto-vivo: não necessita de sustento, sono ou ar.
- Sem Mente: seu cérebro apodrecido é imune a poderes mentais, medo e persuasão.

A Besta

Uma máquina primitiva de medo e morte.

VIDA 10 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (3): garra, garra, mordida (ataque de cauda, veja abaixo).
- Resistência Mágika: 4D6
- Cheiro Pútrido: o fedor da criatura pode ser sentido muito antes dela aparecer. Quando chega ao curto alcance do grupo, o odor se torna insuportável. Cada personagem deve fazer uma salvaguarda milagrosa ou gastar um turno vomitando. Após esse primeiro encontro, personagens passam a resistir automaticamente ao cheiro.
- Audição Aguçada: a Besta detecta quaisquer criaturas furtivas ou invisíveis. Se alguém tentar se aproximar sorrateiramente, recebe uma pancada forte de sua cauda com ponta de clava (1 ataque de cauda).
- Cauda com Ponta de Clava: pode usar a cauda em qualquer alvo em curto alcance (estando furtivo ou não). Qualquer alvo atingido que falhar na salvaguarda de armadura fica atordoado por uma rodada e perde o seu turno.
- Limo Escorregadio: a área ao redor da Besta fica subitamente coberta por um limo viscoso. Personagens em combate corpo a corpo devem obter um resultado de 3+; se falharem, não conseguem se mover naquele turno.
- Aura Horripilante: a Besta pode gerar uma aura difícil de encarar. Quem tentar atacá-la diretamente sofre um Estorvo nesses ataques.
- Resistência a Certos Efeitos de Mágika: feitiços que tentam prender, conter, confundir, isolar ou ofuscar a visão da Besta só funcionam por 1 rodada. Ela parece se livrar facilmente de quaisquer efeitos duradouros.

A Besta surge de uma combinação de alquimia e mágika vil. Apresenta uma aparência híbrida de monstro peludo e réptil escamoso, do tamanho de um casebre.

Move-se com quatro patas musculosas e dotadas de garras, enquanto sua cabeça mescla traços de lobo e lagarto, exibindo fileiras de dentes afiados. Uma gosma tóxica escorre de sua bocarra em glóbulos pesados, e o fedor de carne apodrecida, sangue e doença emana por todo seu corpo.

A Besta é usada como arma de terror por seu mestre, que consegue controlá-la telepaticamente a qualquer distância. Ela jamais pode ferir esse mestre, a menos que o vínculo seja rompido de alguma forma.

Personagens confiantes, ao aceitar a missão de derrotar a Besta, podem se surpreender com sua tenacidade e letalidade... pois essa coisa simplesmente não morre!

Aberração

Um cadáver mirrado, com luzes roxas tremeluzindo nos olhos.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): não pode causar crítico, acerta com 4+.
- Morto-vivo: não necessita de sustento, sono ou ar.
- Sem Mente: seu cérebro apodrecido é imune a poderes mentais, medo e persuasão.
- Resistência Mágika: 3D6.
- Rebote de Feitiço: se um feitiço lançado contra a aberração falhar, há um rebote de energia mágika que causa 1 Golpe no conjurador, a menos que obtenha sucesso em uma salvaguarda milagrosa.
- Descarga de Energia: cada ataque corpo a corpo bem-sucedido contra a aberração libera energia mágika; o atacante deve fazer uma salvaguarda milagrosa ou sofrer 1 Golpe.
- Movimentação lenta.

O processo de se tornar uma Aberração é triste. Tudo começa com um indivíduo que se torna viciado em "erva de mago". A obsessão por essa droga frequentemente leva à morte, e então o falecido ergue-se novamente como uma Aberração.

A Aberração se parece com um cadáver ressequido, quase mumificado, com pontos de luz roxa piscando no lugar dos olhos. Essas criaturas podem ser libertadas como mortos-vivos aterrorizantes ou usadas para gerar energia às máquinas arcanas a serviço de feiticeiros malignos.

Drek

Pequenos habitantes das cavernas, com rostos de morcego e espinhos nas costas.

VIDA 1 GOLPE DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): usam armas rústicas.
- Contra-ataque de Espinhos: se errar um ataque, uma personagem pode sofrer uma perfuração pelos espinhos em um resultado de 3+, levando 1 Golpe.
- Especialistas em Furtividade: costumam preparar armadilhas ou atacar de surpresa, a menos que o grupo os avistem primeiro.

Em tamanho, os Dreks lembram goblins, mas as semelhanças acabam aí. Eles têm pele pálida, olhos grandes como pires e orelhas enormes de morcego. Além disso, contam com uma defesa natural: espinhos afiados que recobrem suas costas. Essas criaturas agitadas sabem muito bem como virar esses espinhos contra inimigos ameaçadores. Detestam luz forte e evitam exposição ao sol, saindo somente por períodos curtos.

Embora civilizações da superfície os desprezem, os Dreks são muito espertos e dispostos a trabalhar para seus mestres, desde que seja em áreas subterrâneas ou permanentemente escuras.

Escamardentes

Batráquios humanoides, com escamas pontiagudas e chifres.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (1): usam um arco de osso, lança de osso ou clava de osso, além de uma mordida, se estiverem em combate corpo a corpo.
- Natação na Areia: podem "nadar" em areia solta tão bem quanto espécimes de povo-lagarto comuns nadam na água, frequentemente surpreendendo forasteiros ao emergir repentinamente da areia.
- Corpo Espinhoso: se alguém tentar agarrá-los, existe uma chance de 4+ de causar 1 Golpe devido aos espinhos nas escamas.

Os escamardentes são um tipo de povo-lagarto que habitam regiões áridas e desertos inóspitos. Para suportar as condições secas, armazenam água e comida em bolsas escamosas que surgem em seu pescoço. Devido às dificuldades de sobrevivência, não hesitam em comer criaturas sencientes ou até mesmo seus próprios mortos.

Eles se sentem atraídos pelas ruínas ancestrais das terras desoladas onde vivem, considerando-as de profunda importância religiosa. Protegem-nas com fervor e costumam adorar enormes feras, usando tambores para invocá-las em caso de ataque por invasores.

Espreitador da Morte

Esqueletos habitados por uma criatura semelhante a uma lesma.

VIDA 3 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (2): garra/mordida retrátil, sem possibilidade de crítico.
- Falsos Mortos-vivos: criados por alquimia profana.
- Esqueleto Resistente: requer um resultado de 5+ para ser atingido.
- Fraqueza ao Álcool: álcool forte causa 1 Golpe à criatura, queimando a lesma que controla o esqueleto.

Esse monstro é resultado da simbiose entre um esqueleto tratado com alquimia e uma criatura lesmiforme chamada "Verme da Morte". A lesma é implantada no crânio, estendendo tentáculos pelos membros e dando à criatura movimentos trêmulos.

Os pedúnculos oculares do verme saem das cavidades oculares do crânio, enquanto uma mandíbula anelada de presas se projeta da boca do esqueleto de forma perturbadora.

Festoide

Predadores pequenos e rápidos, movidos por uma fome insaciável.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (2): mordida e tentáculos venenosos. Caso a vítima seja atingida pelos tentáculos, deve passar em uma salvaguarda milagrosa ou ficará paralisada pelo restante da cena.
- Agilidade: é capaz de saltar cerca de 3 metros e de aderir-se às paredes.
- Tática de Ataque e Fuga: costuma atacar e recuar para atrair o grupo para seu covil. Lá se esconde e obriga o grupo a fazer um teste (ação livre) para encontrá-lo.
- Covil Infestado: o ninho de um festoide é repleto de pústulas gelatinosas difíceis de enxergar. Ao serem tocadas, explodem e causam 1 Golpe em quem estiver próximo. Se o grupo estiver na área do covil, cada personagem pode ser atingido com 4+. Uma salvaguarda milagrosa evita o dano. Se estiverem tomando cuidado ou fizerem um teste de percepção (4+), a chance de acionar uma pústula cai para 6.

Criado a partir de mágika corrompida ou experimentos arcanos que deram errado, o Festoide tem o tamanho aproximado de um cão médio e é extremamente veloz.

Sua principal estratégia é saltar sobre uma vítima desavisada, injetar seu veneno e recuar para se esconder até o próximo ataque. Além disso, prepara armadilhas em seu covil, usando pústulas gelatinosas nas paredes e no chão — que são naturalmente difíceis de detectar. O Festoide, é claro, é imune à explosão dessas pústulas.

Gorguerra

Criaturas enormes, viajantes e de comportamento agressivo.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (1): usam suas presas ou armas rústicas.
- Ataque Amplo: atingem dois oponentes de uma vez se estiverem em alcance corpo a corpo.
- Estrutura Social Complexa: a única chance de negociação é compreender como a hierarquia funciona e saber a quem impressionar.
- Fúria Bestial: quando um Gorguerra sofre 2 Golpes, ele parte para um ataque desesperado, tentando aniquilar seu agressor antes de cair. Se o Gorguerra sofrer um crítico antes de desencadear esse ataque de retaliação, ele é derrotado sem chance de contra-atacar.

Os Gorguerras costumam se adornar com objetos ritualísticos para apaziguar os espíritos. Machos e fêmeas são quase idênticos; a principal diferença é que os machos empilham lama e gravetos nos cabelos para se destacar.

HISTÓRICO

Aos olhos de outras espécies, os Gorguerras parecem selvagens. Raramente formam alianças, e os poucos que os estudaram deram-lhes o apelido de "bestiais". Eles costumam ser extremamente territoriais e entram em frenesi quando encontram outras espécies, passando a impressão de serem matadores inconsequentes.

Essa espécie nômade, porém, está longe de ser irracional e possui uma estrutura hierárquica complexa, em que cada membro do clã tem seu lugar definido. Se um deles deseja desafiar outro Gorguerra para subir de posição, sua fúria se acende, e apenas um sai vivo do confronto.

A forma de reprodução desses seres é singular e curiosa. Após o acasalamento, as fêmeas desenvolvem bolsas resistentes e fibrosas que se desprendem conforme o grupo segue viajando. Os filhotes, ainda muito pequenos, roem a parte externa dessas bolsas e logo são capazes de se defender. Guiados por um senso inato, localizam e seguem o rastro de seu clã, buscando alcançar sua família o mais rápido possível.

Ao nascer, os Gorguerras medem pouco mais de 30 centímetros, mas crescem rapidamente e, quando adultos, atingem média de 1,80 metros. Alguns podem chegar a 2,40 metros, se sobreviverem tempo suficiente.

A DESOVA

Os clãs de Gorguerras costumam vagar por seus territórios de forma nômade, separados uns dos outros. Porém, a cada 50 anos, reúnem-se para o período de desova, no qual as fêmeas de um clã se misturam aos machos de outros clãs. Nessa fase, as fêmeas entram em um estado de semi-hibernação, produzindo uma grande quantidade de sacos ovíparos que enterram no solo.

Enquanto isso, os machos protegem as fêmeas e caçam sem parar, alimentando-as abundantemente para que possam se dedicar unicamente à postura dos ovos. Esse encontro resulta em um crescimento populacional explosivo, que duplica o número de Gorguerras e forma novos clãs, os quais partem em busca de territórios ainda inexplorados. Essa expansão em massa costuma provocar guerras com outras espécies.

Greeblix

Uma criaturinha aparentemente inofensiva (e fofa) que vive aprontando.

VIDA 1 GOLPE DIFICULDADE 6 PARA SER ATINGIDO

- Resistência Mágika: 3D6.
- Pequeno e veloz.
- Ladrãozinho: pode sempre roubar objetos pequenos, falhando apenas se tirar 1.
- Ajudante Útil: uma vez por dia, pode conceder um Trunfo a qualquer tarefa que seu "dono" desejar.
- Arredio: se for atacado de qualquer forma, irá embora para nunca mais voltar.
- Feitiço de Fascinação: se alguém tentar machucá-lo, ele lança um feitiço que faz a pessoa esquecê-lo e permanecer em torpor por uma cena (cerca de 10 minutos), desde que o feitiço seja bem-sucedido.

O Greeblix costuma abordar discretamente uma única personagem, propondo morar em sua mochila em troca de um Trunfo diário. Parece um ótimo negócio, certo? O problema é que essa criaturinha é extremamente travessa e pode beber poções, devorar rações ou até perder equipamentos da personagem.

Sempre que a personagem ameaça expulsá-lo, ele chora e promete melhorar, implorando para ficar. Porém, se pressentir que a personagem pretende bani-lo ou matá-lo, o Greeblix lança seu Feitiço de Fascinação, rouba o que puder e foge.

A única regra do Greeblix é manter sua presença em segredo. Se a personagem contar para alguém que tem o Greeblix por perto, a criatura desaparece sem deixar vestígios, fazendo parecer que a personagem está mentindo — e, claro, perdendo o valioso Trunfo diário.

Inumano

Um morto-vivo ressecado que habita uma massa de pó.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (2) — Dreno de Vida: as mãos mirradas drenam a força vital, ignorando armadura. É preciso realizar uma salvaguarda milagrosa para evitar o efeito.
- Restrito à Noite: nunca aparece sob a luz do sol.
- Nuvem de Poeira: uma nuvem de pó gira ao redor do Inumano, dificultando a visão e sufocando adversários. Qualquer um que tentar atacá-lo sofre um Estorvo.
- Morto-vivo: não necessita de sustento, sono ou ar.

Em rituais antigos, os corpos dos mortos eram cobertos de pó de giz. A energia maligna que anima esses cadáveres ressequidos também permeia a poeira, que agora gira ao seu redor como uma densa nuvem, tornando o Inumano difícil de atingir. Enquanto avança lentamente, ele busca ciumentamente a força vital de suas vítimas.

Knoblogg

Parece uma pedra enorme... até se mexer.

VIDA 6 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (6): usa tentáculos para agarrar a presa. No primeiro acerto, o alvo é agarrado. No próximo turno, o Knoblogg esmaga automaticamente a vítima contra sua carapaça rugosa, causando 1 Golpe.
- Ferir o Knoblogg Remove Tentáculos: cada Golpe recebido faz o Knoblogg perder um tentáculo, libertando uma vítima agarrada.
- Se estiver agarrado, vença um duelo com o monstro para se soltar.
- Camuflagem Quase Perfeita: quando não está atacando, é quase impossível de notar.
- Movimentação Lenta: caçador de emboscada.

Quando percebe alimento em curto alcance, a carapaça se ergue, revelando seis tentáculos que chicoteiam em busca de presas. Assim que alguém é agarrado, a criatura começa a esmagá-la contra sua casca protuberante e resistente. Debaixo da carapaça, bocas em forma de mangueira se projetam, lambendo o sangue e os restos das vítimas pulverizadas.

O Knoblogg é um predador de emboscada e, por se movimentar lentamente, é fácil de fugir dele — desde que você não esteja sendo agarrado.

Kragor

Répteis planadores com garras afiadas e mandíbulas enormes.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (3): garra, garra, mordida.
- Podem planar pequenas distâncias.
- Faro Apurado: causam Estorvo para quem tentar se esconder.
- Ataque em Mergulho: se a vítima estiver perto de um penhasco ou precipício, o Kragor pode derrubá-la lá de cima.

Com tamanho semelhante ao de um lobo grande, o Kragor possui membranas entre as patas dianteiras que lhe permitem planar por curtas distâncias.

Cada uma das patas dianteiras traz uma enorme garra em forma de adaga, usada para dilacerar as presas antes da mordida com suas mandíbulas desproporcionais. Eles também possuem um faro extremamente desenvolvido e, às vezes, são treinados como animais de guarda e rastreadores, sobretudo em regiões montanhosas.

Lodossauro

Um predador fluvial colossal.

VIDA 5-8 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): mordida. Se o ataque acertar, a presa precisa vencer um duelo contra o monstro para evitar ser engolida, sofrendo 1 Golpe a cada turno até se libertar. A personagem pode evitar esse dano com uma salvaguarda milagrosa.
- Trunfos em: natação, combate corpo a corpo e força.
- Emboscada na Lama: quase sempre surpreende suas presas ao se enterrar no lodo.
- Salto Surpresa: é conhecido por atacar criaturas em terra, saltando do rio e indo atrás delas mesmo fora d'água.
- Escorregadio: devido ao muco corporal, é praticamente impossível agarrá-lo.
- Água Turva: seus movimentos vigorosos agitam a lama e turvam a água, dificultando a visão. Todos os testes para encontrá-lo sofrem um Estorvo.

O lodossauro se assemelha a uma salamandra achatada, medindo cerca de 6 metros de comprimento.

Ele aguarda sob o lodo e a lama, atacando de surpresa para engolir uma vítima inteira.

Em águas lamacentas, seu habitat preferido, o lodossauro é praticamente invencível. O Instigador de Confusão pode criar versões gigantescas capazes de engolir barcos inteiros ou desaparecer na água turva, independentemente das jogadas ou táticas dos jogadores — um verdadeiro titã.

Em minhas andanças, já avistei mais de um Lodossauro. Eles variam muito de tamanho, desde pequenos e viscosos até monstros enormes. Seja como for, não tente caçá-los na água! É melhor atraí-los para a terra antes de disparar qualquer flecha, ou seu destino estará selado!

Morcego do Caos

Criaturas aladas sem pelos, transformadas pela mágika.

VIDA 4 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): garra. Se o alvo for atingido, a criatura o arrasta para um poleiro elevado e passa a usar um ataque de mordida.
- Ecolocalização: eles não têm olhos e se orientam por ecolocalização, emitindo uma série de cliques.
- Grito Mental: onde deveria haver olhos, há um órgão estranho que emite um guincho dilacerante para a mente. Para usar esse grito, jogue a habilidade mágika (2D6). Quem falhar no teste de resistência mágika fica contorcendo-se em dor insuportável, precisando de uma salvaguarda milagrosa ao final de cada turno para se recuperar. Até que se recupere, a vítima pode ser atingida em 2+.
- Habilidade Mágika: 2D6

Essas aberrações monstruosas sofreram mutações ao serem expostas a uma fonte de mágika antiga e, geralmente, são encontradas empoleiradas em locais sombrios e esquecidos. Elas iniciam seus ataques com um grito mental, deixando as vítimas atordoadas, para então mergulhar sobre elas, arrastando-as até um poleiro onde as devoram.

Murdrath

Uma criatura cônica gigantesca de carne preta reluzente...

VIDA 6 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (3): possui dois aglomerados de tentáculos pontiagudos (em vez de braços) que tentam agarrar um alvo (“o escolhido”) e uma mordida. Se “o escolhido” sofrer todos os seus Golpes, ele não morre, mas fica inconsciente.
- Trunfos em: combate corpo a corpo, agarrões e força.
- Chamado mortal: uma vez por combate, o Murdrath emite um grito distorcido que, aos ouvidos de “o escolhido”, soa como o pedido de ajuda de uma pessoa amada e perdida. A personagem deve fazer uma salvaguarda milagrosa ou avançar em transe na direção do Murdrath.

- Teleporte Sombrio: assim quando "o escolhido" for agarrado, na rodada seguinte, a criatura afunda no solo, deixando apenas uma poça de gosma negra. O monstro se teleporta para um longo alcance, levando "o escolhido" junto.
- Ritual de Sequestro: o Murdrath tentará arrastar sua vítima para o "Além", mas precisa se concentrar em um ritual que dura cerca de 10 minutos (uma cena). Se a vítima não tiver se libertado ou sido resgatada até lá, será arrastada para o "Além" e provavelmente nunca mais será vista.

Sussurrado apenas por vozes temerosas, já que acredita-se que pronunciar o nome Murdrath em voz alta pode atrair a criatura para capturá-lo. Na realidade, o Murdrath habita um reino entre o tempo e o espaço, podendo ser invocado para sequestrar um alvo específico por meio de rituais adequados — ou, em casos raros, pela mera força de vontade de alguém injustiçado, cujo pesar seja imenso.

Se o Murdrath for derrotado, retornará sozinho ao "Além," libertando-se de qualquer vínculo com "o escolhido" e não voltando a importuná-lo novamente.

O Murdrath é um ótimo exemplo de como a história de um monstro pode ser mais perigosa do que sua ficha. Como uma criatura sequestradora, o Murdrath pode eliminar um herói ou uma heroína sem ao menos superar todas as suas defesas heroicas... simplesmente o arrastando para longe, para nunca mais ser visto.

Os Cinzentos

Figuras acinzentadas que se ocultam atrás de máscaras grosseiras e sombrias.

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): usam armas e podem causar crítico com um 5 ou um 6 ao atacar de surpresa, desde que não precisem de um 6 para acertar (nesse caso, somente 6 gera um crítico).
- Evitam a Luz Solar: mantêm-se sempre nas sombras.
- Difíceis de Detectar: requer um 6 para percebê-los quando estão em cobertura.
- Não Vivos: não necessitam de sustento, sono ou ar.
- Emboscada nas Trevas: preferem áreas escuras e cheias de pontos de cobertura. Logo após atacar, escondem-se novamente para atacar no próximo turno.

Os Cinzentos são guerreiros caídos, presos a um vínculo de mágika sombria para servir como força de guerrilha de um senhor das trevas. Eles patrulham a área em torno do covil de seu mestre, emboscando intrusos descuidados que se aproximem demais.

Curiosamente, sentem-se compelidos a usar máscaras sem feições, feitas de lama, cinzas e restos de tecido. Ninguém sabe ao certo por que o fazem.

Rainha dos Rastejantes

Pálida, flácida e inchada, repleta de ovos em constante formação.

VIDA 10 GOLPES DIFICULDADE 2+ PARA SER ATINGIDO

- Habilidade Mágika: 3D6.
- Sangue Leitoso e Pegajoso: qualquer arma corpo a corpo que a atinja fica coberta por esse fluido espesso. Se o herói acertar outro alvo antes de limpar a arma, ela gruda, causando 0 de dano. É preciso rolar 6 para soltá-la, até que seja limpa.
- Manifestação de Pesadelos: a rainha se projeta na mente dos que a cercam e evoca medos ou traumas passados do herói. O alvo deve realizar uma resistência mágika e, se falhar, fica imobilizado até obter sucesso em uma salvaguarda milagrosa. O jogador pode interpretar o evento, revivendo o temor ou trauma do personagem.
- Telepatia Universal: a Rainha dos Rastejantes consegue falar telepaticamente em qualquer idioma.

Com cerca de 4,5 metros de comprimento, essa criatura semelhante a um verme mal consegue se mover devido ao próprio peso. Sua carne pálida pulsa sem parar, expelindo ovos alongados pela extremidade posterior, que são cuidados por "babás" rastejantes.

Todo o tesouro roubado pelos Rastejantes acaba na câmara da rainha, que sabe que muitos seres sencientes valorizam riquezas acima de tudo. Ela usa esse grande acúmulo de itens como forma de barganha ou influência sobre possíveis invasores.

SABE, HÁ MOTIVOS DE SOBRA PRA NÃO SE METER COM UM HORROR GIGANTE E GOSMENTO COMO A RAINHA DOS RASTEJANTES – SEUS LACAIOS ESPREITANDO, A MELECA ESCORRENDO, O JEITO QUE ELA ME ENCARA, COMO SE JÁ SOUBESSE O GOSTO DA MINHAS ENTRANHAS. MAS AÍ... TEM O TESOURO. RELUZENTE, TENTADOR, PROVAVELMENTE COBERTO DE GOSMA – MAS AINDA ASSIM, TESOURO.

Rastejantes

Insetoides de aproximadamente 30 centímetros que vivem em enxames.

VIDA 3 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Nada de Críticos: não podem sofrer ou causar críticos.
- Efeito de Enxame: quem for cercado pelo enxame sofre um Estorvo em todas as jogadas.
- Mordidas: rastejam por toda a vítima e por isso acertam com 2+.
- Remoção: podem ser dispersos por fogo ou submersão em água.
- Chilreio Ensurdecedor: produzem um som estridente que impede qualquer conversa humana de ser ouvida.
- Ataque em Massa: se um personagem for soterrado por Rastejantes, deve usar força bruta e jogar 5+ para escapar.
- Roubo: os Rastejantes costumam roubar itens ao se aglomerarem em cima de suas vítimas. Personagens devem obter sucesso em uma salvaguarda milagrosa, podendo receber Trunfos em força. Em caso de falha, o Instigador de Confusão decide que um pequeno item acessível foi roubado pelos Rastejantes.

Essas criaturas emboscam grupos ou se aproximam lentamente, em meio a chilreios ensurdecedores, para desorientar e aterrorizar suas presas. Após roubarem o que lhes interessa, dispersam-se e fogem, aproveitando seu tamanho reduzido para se esconder e escapar.

Rebento da Névoa

Essas sombras femininas pálidas significam perdição…

VIDA 2 GOLPES DIFICULDADE 5+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): agarrão (não conta como 1 Golpe até a próxima rodada, quando a criatura começa a drenar a força vital, se o agarrão for mantido). Os alvos devem fazer uma salvaguarda milagrosa para evitar o dreno. Vítimas drenadas tornam-se carcaças sem vida.
- Habilidade Mágika: 3D6.
- Resistência Especial: somente armas encantadas podem feri-las.
- Avessas à Luz: não entram em áreas de luz intensa. Se forçadas à claridade, desaparecem e ressurgem na escuridão próxima.
- Área de Trevas: fontes de luz têm eficácia reduzida à metade em áreas infestadas por Rebentos da Névoa e atacá-las nessas áreas de escuridão impõe um Estorvo.

- Poemas de Amor: elas recitam poemas românticos de grande poder. Se uma personagem falhar na resistência mágika, será seduzida a caminhar para a escuridão, caindo nos braços da rebento, que drena 1 Golpe de força vital por rodada. Uma vez enfeitiçada, a personagem pode tentar uma salvaguarda milagrosa para resistir; se obter um sucesso, não será afetada novamente naquele dia. Se o encantamento de amor falhar, a rebento pode tentar agarrar fisicamente a vítima.

Essas criaturas amaldiçoadas assombram lugares perdidos onde se praticava artes sombrias ou adorava-se deuses malignos.

Elas se apresentam como mulheres esguias e cadavéricas, de pele muito clara, com rostos angulosos e olhos completamente sombrios, em que apenas um fraco brilho avermelhado reluz.

Permanecem imóveis e parecem dissolver-se sob luz forte, para então ressurgir à beira da penumbra. Quando atacadas, somem nas sombras e aguardam que suas presas se afastem das zonas iluminadas para capturá-las.

Ao sussurrarem seus antigos e poderosos poemas de amor, podem enlouquecer a mente de suas vítimas com um desejo insaciável, arrastando-as para um abraço da criatura nefasta.

Sarlakarn

Uma esfera repleta de tentáculos em fúria e com uma bocarra voraz.

VIDA 12 GOLPES DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Ataques (3 por rodada): embora possua inúmeros tentáculos, apenas três atacam ativamente a cada turno. O primeiro ataque serve para agarrar a presa e lançar bile ácida, causando 1 Golpe (o alvo pode fazer uma salvaguarda milagrosa para evitar). Se a bile for bem-sucedida, a criatura não a usa novamente contra a mesma vítima, mesmo que a presa escape e seja agarrada de novo.
- Emboscada Subterrânea: costuma ficar enterrado, explodindo para a superfície ao detectar uma vítima, pegando-a de surpresa.
- Trunfos em: força e agarrão.
- Terreno Difícil: a cratera formada ao seu redor dificulta a movimentação. Quem se deslocar por essa área deve rolar 3+ ou perde a ação de movimento.
- Bocarra Circular: uma vítima agarrada é arrastada até a grande boca localizada no topo do corpo esférico. A personagem deve vencer um duelo de força ou terá seu corpo engolido, sofrendo 1 Golpe. A cada rodada engolida, é necessário superar uma salvaguarda milagrosa ou sofre mais 1 Golpe.
- Predador de Emboscada: pode ficar anos enterrado após uma grande refeição. Nesse período, usa tentáculos de prospecção e tentáculos sugadores para capturar pequenas presas.

O Sarlakarn é um predador gigante que se desenvolve sob o solo ao longo de décadas, chegando a ter mais de 9 metros de diâmetro. Seus tentáculos terminam em bocas menores que secretam uma bile viscosa e ácida, iniciando a digestão antes mesmo de engolir a presa.

A grande boca circular no topo engole a presa inteira e expele ossos e itens não digeríveis, como equipamentos, em bolsões subterrâneos espalhados pelo seu covil.

Dizem que a carne de Sarlakarn é considerada uma iguaria, se preparada corretamente.

Verme das Terras Desoladas

Um verme gigante e blindado, de bocarra imensa.

VIDA 10 GOLPES DIFICULDADE 4+ PARA SER ATINGIDO

- Ataque (1): mordida (arma grande); causa 2 Golpes. Se o ataque acertar, a presa deve vencer um duelo contra o monstro ou será engolida, sofrendo 1 Golpe por turno até se libertar. Pode evitar esse dano com uma salvaguarda milagrosa.
- Trunfos em: força e agarrão.
- Natação na Areia: desliza pela areia como uma baleia nada no mar.
- Frenesi Árido: quando ameaçado, esse monstro de aproximadamente 9 metros se debate furiosamente, arremessando e empurrando areia por todos os lados. Cada personagem deve jogar 4+ ou perde sua ação de movimento.

Esse verme blindado habita regiões áridas e desertos inóspitos, surgindo subitamente do subsolo para emboscar aventureiros desatentos. Quem não notar o rastro que ele deixa na areia pode acabar engolido vivo.

Os Escamardentes frequentemente veneram essas feras, havendo uma estranha ligação entre as duas espécies.

TESOUROS MÁGIKOS

Todos amam tesouros, moedas e riquezas, mas nada supera achar itens mágikos, aqueles objetos estranhos e sombrios que tanto despertam a cobiça dos jogadores. Ofereça recompensas quando vilões forem derrotados, tumbas exploradas, castelos pilhados ou quando personagens receberem a gratificação de um rei!

Pergaminhos e poções

Pergaminhos são tesouros valiosos para conjuradores, pois permitem acessar feitiços úteis que podem não fazer parte de seu Círculo de Feitiçaria específico. Eles também são uma forma de "armazenar" feitiços, dispensando anos de estudo para serem usados. Ao folhear a lista de pergaminhos a seguir, você notará que cada um está associado ao nome de um(a) conjurador(a) — seus autores originais. Em teoria, você pode encontrar esses autores para se aprofundar ainda mais nas artes mágikas.

Como usar um pergaminho

Jogue 2D6 para testes de mágika e repita quaisquer resultados de valor 1. Após conjurado, o pergaminho é consumido por chamas. Caso o feitiço exija ancoragem mágika, qualquer ataque que inflija ao menos 1 Golpe em quem está conjurando o feitiço interrompe a ancoragem.

O efeito do pergaminho pode ser encerrado a qualquer momento, desde que quem o conjurou deseje que ele se dissipe. Além disso, é possível conjurar feitiços benéficos sobre alvos que não sejam quem está lançando o feitiço.

Sorteando pergaminhos aleatórios

Jogue 1D6 para determinar o grupo e 1D6 para escolher o pergaminho.

PERGAMINHOS - GRUPO #1 — *JOGUE 1D6*

1	**Encanto da sorte de Quintão:** o alvo recebe Trunfo para cada teste realizado durante uma cena.
2	**Chamado do elemental de água de Borbuxo:** evoca um Elemental de Água por uma cena, que obedece aos seus comandos e lhe protege (consulte a seção "Monstros"). Você pode manter o Elemental ativo por até um dia utilizando a ancoragem mágika.
3	**Encanto da amizade de Bopinerro:** um lacaio inimigo torna-se seu amigo, desde que tratado com respeito.
4	**Flutuação de Flivindia:** permite ao alvo não afundar em líquidos durante uma cena.
5	**Véu da invisibilidade de Vindéla:** você se torna invisível durante uma cena, desde que não realize nenhuma ação além de se mover. Se realizar uma ação (tornando-se visível), poderá ficar invisível novamente no próximo turno, caso volte a apenas se mover.
6	**Caminhada por espelhos de Abrax:** você e até uma dúzia de seres podem se teletransportar entre duas superfícies espelhadas.

PERGAMINHOS - GRUPO #2

JOGUE 1D6

1	**Feromônios de Fendrex:** um tipo específico de criatura não atacará você por um dia, desde que você não a machuque.
2	**Bolha mágika de Minstar:** você e até uma dúzia de outros seres são encapsulados em uma bolha de água por até uma cena. Além de oferecer proteção automática contra fogo, a bolha pode rolar como uma bola, obedecendo à sua vontade. Os seres encapsulados podem respirar normalmente durante a cena.
3	**Animação óssea de Goyle:** você pode animar um esqueleto encontrado (do tamanho de um cavalo ou menor) por um dia. Ele obedece a comandos simples e pode resistir a 1 Golpe.
4	**Entrega de Galbrax:** um objeto que você consiga ver ou saiba a localização é teleportado para sua mão.
5	**Hipnose de Abózio:** uma criatura que consiga entender você responderá verdadeiramente a três perguntas simples e depois esquecerá o que aconteceu.
6	**Audição aguçada de Dentecravo:** sua audição se torna extremamente sensível por um dia.

PERGAMINHOS - GRUPO #3

JOGUE 1D6

1	**Revelação secreta de Evak:** você pode pedir que um segredo específico lhe seja revelado.
2	**Olho verdadeiro de Mistrel:** permite ver através de todas as ilusões, disfarces, invisibilidade e transformações em curto alcance por um dia.
3	**Teias de Sábata:** você pode prender até 6 alvos em curto alcance em teias pegajosas. Eles precisam tirar um 6 para se libertar.
4	**Repelente de projéteis de Razduque:** projéteis mágikos e físicos ricocheteiam para longe ao acertarem você (por uma cena), a menos que um 6 seja jogado.
5	**Boneca de Drauzélia:** você encolhe para o tamanho de uma pequena boneca por um dia. Sofrer 1 Golpe te faz voltar ao tamanho normal.
6	**Leitura mental de Mardrak:** você consegue ler os pensamentos superficiais de criaturas em curto alcance por um dia.

PERGAMINHOS - GRUPO #4

JOGUE 1D6

1	**Selo do vazio de Vaspin:** congela uma criatura ou objeto no tempo e espaço, tornando-o completamente inacessível. O efeito permanece ativo por uma cena ou aproximadamente 10 minutos.
2	**Buraco portátil de Poppin:** um buraco circular, de 1,5 metro de diâmetro e 3 metros de profundidade, pode ser formado em qualquer material sólido não mágiko. O buraco dura uma cena e desaparece quando você desejar.
3	**Fúria mortal de Zar:** o alvo é tomado por uma fúria incontrolável, atacando tudo ao seu redor sem discrição durante uma cena.
4	**Chamado do elemental de ar de Wenderval:** evoca um Elemental de Ar por uma cena, que obedece aos seus comandos e lhe protege (consulte a seção "Monstros"). Você pode manter o Elemental ativo por até um dia utilizando a ancoragem mágika.
5	**Olho da Mente de Maldamain:** você pode enxergar através dos olhos de outra criatura por até um dia. A criatura deve ter sido observada por você no início do feitiço.
6	**Vínculo da Alma de Maxdraxius:** um laço inquebrável conecta dois seres. Eles não podem se mover a mais de 3 m de distância um do outro por até um dia, a menos que um deles morra.

PERGAMINHOS - GRUPO #5

JOGUE 1D6

1	**Desmágika de Maledraque:** considera-se que o alvo desse feitiço tenha tirado um 6 em sua resistência mágika lançada sobre ele durante um dia.
2	**Desaprisionamento de Gilemû:** pelo resto do dia, você não pode ser agarrado, preso em teias, colado, atrapalhado ou restrito de nenhuma forma.
3	**Gosma de Sulûm:** uma área em curto alcance torna-se incrivelmente escorregadia por uma cena. Para sair da área, é necessário rolar um 6; todos os demais caem. Também pode ser usada para criar uma superfície inclinada, como um escorregador.
4	**Tecidos de Aracnari, a Senhora das Teias:** uma área em curto alcance é coberta por teias pegajosas e resistentes. É necessário um 6 para escapar. O efeito dura uma cena.
5	**Prisma de Char:** sua forma se torna instável, mudando constantemente e dificultando que você seja alvo de um ataque. Durante uma cena, apenas ataques com resultado 6 podem te acertar.
6	**Chamado do elemental de terra de Gruegall:** evoca um Elemental de Terra por uma cena, que obedece aos seus comandos e lhe protege (consulte a seção "Monstros"). Você pode manter o Elemental ativo por até um dia utilizando a ancoragem mágika.

PERGAMINHOS - GRUPO #6

JOGUE 1D6

1	**Cordão umbilical de Lozomiéu:** um cordão astral cintilante conecta-se ao seu umbigo, criando uma ligação direta com a fonte de mágika. Por um dia, você pode relançar todos os dados que resultarem em 1.
2	**Deslizamento temporal de Saldenza:** o alvo escolhido pode desacelerar o tempo, realizando 10 movimentos e 10 ações em sequência. Todas as tarefas realizadas contra oponentes neste período tornam-se fáceis (dificuldade 2).
3	**Chamado do espírito de Malinna:** permite trazer o espírito de volta a um corpo morto. O corpo revive com apenas 1 Golpe até ser curado. A criatura ressuscitada carrega uma marca distinta, a ser decidida pelo jogador (exemplos: pele pálida, olhos vermelhos, cabelos brancos ou uma marca estranha).
4	**Psicometria da Madame Palm:** o IC responde a três perguntas sobre um objeto que você está segurando.
5	**Chamado do elemental de fogo de Frakvat:** evoca um Elemental de Fogo por uma cena, que obedece aos seus comandos e lhe protege (consulte a seção "Monstros"). Você pode manter o Elemental ativo por até um dia utilizando a ancoragem mágika.
6	**Maldição sombria de Zandra:** o alvo é amaldiçoado por uma cena, realizando todos os testes com Estorvo.

Introdução às Poções

Esses frascos cheios de líquido são imbuídos com efeitos mágikos. Diferentemente dos pergaminhos, as poções podem ser ingeridas com uma ação livre.

Ao encontrar ou receber poções, personagens podem optar por uma poção de cura ou rolar para obter uma aleatória. Elas afetam apenas quem as bebe e não consomem tempo para serem ingeridas. Uma poção de cura comum recupera 2 Golpes.

POÇÕES	***JOGUE 1D6***
1	**Poção do olho perfeito de Optim**: durante um dia, nenhum efeito (escuridão ou brilho) é capaz de atrapalhar sua visão, sendo assim você enxerga perfeitamente em qualquer situação, mesmo na ausência total de luz.
2	**Poção de redefinição temporal de Tolderro:** ignore o turno que acabou de realizar e refaça-o.
3	**Poção da perfeição de Lucilla:** por um dia, você recebe Trunfo em qualquer área desejada (combate corpo a corpo, furtividade, resistência mágika etc.).
4	**Poção da vingança de Maluque:** por uma cena, sempre que um ataque corpo a corpo, projétil ou mágika acertar você, jogue 1D6. Em um resultado de 4+, um raio místico sai de você, causando 1 Golpe no atacante.
5	**Poção de escalada da Senhora Aracnari:** permite andar em qualquer superfície sólida por um dia.
6	**Poção de velocidade de Drondaque:** permite realizar 2 turnos consecutivos em cada turno durante uma cena. No entanto, quando o efeito terminar, você sofrerá 1 Golpe de dano.

JOIAS — JOGUE 1D6

1	**Bracelete de purificação:** concede Trunfo contra venenos.
2	**Bracelete de dissipação mágika:** concede Trunfo contra mágika.
3	**Anéis da comunicação:** um conjunto de 1D4+1 anéis. Personagens com os anéis podem se comunicar uns com os outros a qualquer distância.
4	**Anel de sinete pessoal:** a face do anel assume uma réplica exata do rosto de quem o porta, deixando uma impressão perfeita em um selo de cera.
5	**Anel de aderência:** enquanto equipado, você nunca deixará um objeto cair da mão, a menos que deseje.
6	**Anel de calor:** você nunca sentirá frio.

BUGIGANGAS — JOGUE 1D6

1	**Amuleto de revitalização:** com uma ação principal, você cura até 3 Golpes (no total) de aliados em curto alcance por dia.
2	**Amuleto de conduíte mágiko:** permite que um Conjurador jogue até 4D6 de Nível de Poder ao conjurar um feitiço.
3	**Amuleto do fragmento divino:** permite que uma personagem com "Devoção" jogue até 4D6 de urgência da prece ao pedir por um milagre.
4	**Amuleto do Orbus:** invoca um olho flutuante que obedece aos seus comandos mentais, podendo se mover até um longo alcance. Você pode enxergar através do olho. Pode ser usado uma vez por dia, por uma cena.
5	**Bracelete do fôlego livre:** permite respirar em qualquer ambiente, como debaixo d'água, em gás venenoso ou em uma atmosfera rarefeita.
6	**Bracelete de gancho mágiko:** dispara um laço místico até uma distância Longa, capaz de se fixar em qualquer superfície. Pode ser usado uma vez por dia e dura por uma cena.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO MÁGIKAS

JOGUE 1D6

1	**Maça da divindade:** concede Trunfo em combate corpo a corpo, além de permitir causar críticos contra mortos-vivos e demônios em um 5 ou um 6 (a menos que precise de um 6 para acertar). Ao causar um crítico, mortos-vivos em curto alcance ficam atordoados em seu próximo turno.
2	**Lâmina cinzenta da forja da perdição:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Se quem porta o item for atingido em combate e falhar na salvaguarda da armadura, o inimigo que causou o dano sofre 1 Golpe imediatamente.
3	**Adaga do vampirismo:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Sempre que confirmar um crítico, drena 1 Golpe de um alvo vivo, recuperando 1 Golpe para quem porta a adaga. Esse efeito só pode ocorrer uma vez por turno e não pode ultrapassar o seu limite máximo de Golpes.
4	**Gume do espelho:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Uma vez por dia, um oponente perde a visão temporariamente, fazendo com que perca seu próximo turno.
5	**Storval, o Aprisionado:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Esta arma abriga a alma de um antigo rei, preso em tormento eterno. Ele pode falar, mas vive em agonia dentro da lâmina.
6	**Lança de Atúria:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Quando arremessada ou derrubada, a arma pode ser instantaneamente chamada de volta à mão de quem a porta. Inimigos no caminho de seu retorno podem ser atingidos.

Armas e itens mágikos? É comigo mesmo! Tenho tantos itens mágikos que me tornei imbatível! Monstros? Armadilhas? Nada disso me preocupa! Posso voar, desaparecer, virar uma truta, disparar espadas pelos olhos e até andar pelas paredes! Vamos lá, seus medrosos, esse calabouço não é de nada!

ARMAS DE DISPARO MÁGIKAS

JOGUE 1D6

1	**Besta repetidora de Roggeros:** concede Trunfo com armas de disparo. Ao tentar confirmar um crítico, jogue 2 dados em vez de 1 dado.
2	**Arco caçador da morte:** concede Trunfo com armas de disparo. Uma vez por dia, por uma cena, o arco pode ser ativado, tornando-o capaz de acertar com um 2+.
3	**Arco do farol:** concede Trunfo com armas de disparo. Qualquer alvo atingido por este arco não pode se esconder, pois faíscas místicas inofensivas brilham ao seu redor. O efeito dura por uma cena.
4	**O pulverizador:** concede Trunfo com armas de disparo. Esta besta energiza os projéteis com energia sinética, e, se um crítico for confirmado, um alvo de até o tamanho de um ogro perde seu próximo movimento. Alvos em situações que exigem equilíbrio cairão.
5	**Arco da graça divina:** concede Trunfo com armas de disparo e também em interações sociais.
6	**Arco assobiador:** concede Trunfo com armas de disparo. As flechas emitem um assobio alto e agudo, útil para avisar aliados ou distrair inimigos.

Munição mágika

Os virotes e flechas são automaticamente energizados pela mágika da arma, não sendo necessário munição mágika separada.

Rastreio de munição

Presume-se que os heróis e as heroínas tenham munição suficiente para completar uma aventura. Caso passem muito tempo sem reabastecer, podem ficar sem munição, ao critério do Instigador de Confusão.

Roderick traz uma questão importante! Equilibre sua generosidade entre conceder itens mágikos e apresentar desafios e monstros capazes de roubar ou destruir tais itens. Na maioria das vezes, itens mágikos são muito mais valiosos do que sofrer alguns golpes! Quando os jogadores percebem que seus pertences estão em risco, a dinâmica do jogo se torna muito mais interessante!

TESOUROS INUSITADOS

JOGUE 1D6

1	**Caixinha de Faedra:** uma pequena caixinha de música mágika. Quando aberta, emite uma melodia suave enquanto uma minúscula dançarina se move de forma hipnotizante. O grupo pode recuperar 1 Golpe se descansar e assistir à sua apresentação (uma vez por dia). No entanto, qualquer pessoa de fora que veja a dançarina ficará obcecada e tentará roubar a caixinha na primeira oportunidade.
2	**Mapa místico de Táluz:** este mapa revela-se aos poucos para quem o carrega e, através de uma série de aventuras, guia a pessoa até um item mágiko que ele procura.
3	**Manto de Avion:** quem veste este manto pode criar asas e voar por uma cena, uma vez ao dia. No entanto, isso inflige 1 Golpe no usuário.
4	**Caveira de Maldrusus:** uma caveira gravada com runas que detém vasto conhecimento. Contudo, é detectável por aqueles que usam mágika. Aqueles que a encontram frequentemente buscam respostas, tornando raro que permaneça com o mesmo dono por muito tempo.
5	**Girino dourado:** uma pequena criatura que flutua em um frasco de fluido mágiko. Pode ser usada para reviver um personagem morto em combate recente. O girino é solto no rosto do falecido, entra pelo nariz e o traz de volta à vida com um choque. O personagem retorna com 1 Golpe e frequentemente tem memórias ou sonhos de outros personagens que morreram nas proximidades.
6	**Chifre da bravura:** este chifre se enche com uma cerveja revigorante que, quando bebida, cura 1 Golpe. Qualquer número de pessoas pode beber dele uma vez ao dia, mas o chifre só ativa se testemunhar um ato de bravura naquele dia, como derrotar um inimigo ou salvar um inocente. Se quem porta o chifre recuar ou sofrer uma derrota em combate, essa pessoa não pode mais ativar o efeito ou beber do chifre.

ARMADURA MÁGIKA

JOGUE 1D20

1	**Armadura encantada:** quando a habilidade do ferreiro não basta, a mágika entra em ação. Permite refazer um teste de salvaguarda de armadura uma vez por cena.
2	**Armadura de espinhos:** quando você é agarrado ou imobilizado, espinhos surgem da armadura. Jogue um dado; com um resultado de 3+, o inimigo sofre 1 Golpe.
3	**Armadura escorregadia:** nada grudento adere a esta armadura, escorregando sem esforço. Permite escapar de imobilizações gratuitamente com um resultado de 3+.
4	**Armadura com bolsos ocultos:** possui uma dúzia de pequenos bolsos invisíveis que só podem ser acessados com sua permissão.
5	**Armadura elemental:** concede um Trunfo contra qualquer efeito elemental.
6	**Armadura de liga encantada:** pode ser usada como "leve", mas oferece uma salvaguarda de armadura de 5+.
7	**Armadura de escamas de dragão:** você só pode ser atingido com um resultado de 4+ (é necessário estar apto a usar armaduras médias ou pesadas).
8	**Armadura inquebrável:** você não pode ser alvo de um crítico.
9	**Armadura regenerativa:** se falhar na salvaguarda de armadura, pode fazer uma segunda tentativa, mas só terá sucesso com um 6. Caso consiga se salvar, a armadura descama e perde essa propriedade até o dia seguinte, até ela se "reconstruir".
10	**Armadura baluarte:** você não pode cair em decorrência de empurrões ou tentativas de te derrubar enquanto utiliza essa armadura.
11	**Armadura de Sarlakarn:** concede um Trunfo contra ataques de ácido.
12	**Armadura de aparência mutável:** armadura capaz de mudar a própria aparência para parecer qualquer outro tipo de armadura que você já viu.
13	**Armadura do Vingador Sagrado:** esta armadura prateada e resplandecente é imbuída com energia divina. Concede 1 Ponto de Karma sempre que você causa um crítico.

14	**Malha do ladrão:** uma cota de malha projetada para absorver luz e silenciar movimentos. Concede um Trunfo para mover-se em silêncio, esconder-se e preparar emboscadas.
15	**Elmo dos campeões:** um elmo com crista. Reduz em 1 a dificuldade de sua salvaguarda de armadura.
16	**Armadura infernal:** feita de enxofre e aço. Permite que você se camufle entre demônios, infernais e até mortos-vivos.
17	**Escudo de Surtur:** um escudo flamejante. Se o atacante tirar um 1, ele sofre 1 Golpe.
18	**Escudo do sol:** um escudo que emite luz solar sob comando.
19	**Quebradora de flechas:** flechas só podem te acertar com um resultado de 6.
20	**Elmo chifrudo do poder:** você só falha em tarefas de força com um resultado de 1.

ESSE ITEM ENCANTADO... *1D4 >1D6*

Grupo 1 (1D6)	Grupo 2 (1D6)
1. Adaga	1. Besta
2. Espada	2. Lança
3. Maça	3. Arco
4. Mangual	4. Azagaia
5. Machado	5. Machado de Arremesso
6. Clava	6. Faca de Arremesso

Grupo 3 (1D6)	Grupo 4 (1D6)
1. Espadão	1. Chicote
2. Alabarda	2. Tridente
3. Machado de Batalha	3. Malho
4. Cajado	4. Picareta de Guerra
5. Glaive	5. Machadinha
6. Martelo de Guerra	6. Foice

ESSE ITEM ENCANTADO...

1D4 >1D6

Grupo 1 (1D6)	Grupo 2 (1D6)
1. Amuleto	1. Anel
2. Broche	2. Pulseira
3. Colar	3. Braçadeira
4. Talismã	4. Tiara
5. Gargantilha	5. Pente
6. Torques	6. Brincos

Grupo 3 (1D6)	Grupo 4 (1D6)
1. Cinto	1. Couro (armadura leve)
2. Botas	2. Couro Batido (armadura leve)
3. Chapéu	3. Malha (armadura média)
4. Manto	4. Laminar (armadura média)
5. Capa	5. Placas (armadura pesada)
6. Braçadeiras	6. Escudo

...tem as seguintes propriedades mágikas

Itens mágikos são o ápice do tesouro. Para usar essas tabelas, basta rolar ou escolher uma propriedade e aplicá-la ao item, armadura ou arma de sua preferência. Um nome criativo para o item sempre ajuda a torná-lo mais divertido!

JOGUE 1D20

1	**Língua universal:** compreenda qualquer idioma.
2	**Voz retumbante:** projeta sua voz, podendo ser ouvida a quilômetros de distância.
3	**Impulso:** uma vez por dia, receba um Trunfo em qualquer jogada.
4	**Visão sombria:** você enxerga no escuro, mesmo na total ausência de luz.

5	**Fragmento divino:** uma personagem com "Devoção" pode jogar até 4D6 em sua urgência da prece ao pedir um milagre.
6	**Arma divina:** concede Trunfo em combate corpo a corpo, além de causar crítico contra mortos-vivos e demônios em um 5 ou um 6, com exceção quando é necessário um 6 para acertar.
7	**Arma forjada da perdição:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Se quem porta o item for alvo de um acerto e falhar na salvaguarda de armadura, o inimigo que causou o dano também sofre 1 Golpe em um 3+.
8	**Arma corpo a corpo encantada**: concede Trunfo ao atacar com esta arma.
9	**Arma de disparo encantada:** concede Trunfo ao atacar com esta arma.
10	**Armadura encantada:** permite jogar novamente uma salvaguarda de armadura uma vez por cena.
11	**Visão distante**: enxerga com nitidez a longas distâncias.
12	**Proteção contra fogo:** concede Trunfo para resistir ao fogo.
13	**Respiração livre:** respira em qualquer ambiente, como água, gás venenoso ou atmosfera rarefeita.
14	**Fonte:** uma vez ao dia, o item fornece vários galões de água fresca e limpa.
15	**Brilho ofuscante:** uma vez ao dia, um oponente fica sem enxergar temporariamente, fazendo-o perder o próximo turno.
16	**Planar:** asas espectrais emergem das costas, permitindo planar de forma controlada.
17	**Gancho de arremesso:** o item dispara uma corda mística em curto alcance, que gruda em qualquer superfície. Usável uma vez por dia e dura uma cena.
18	**Transporte instantâneo:** uma vez ao dia, é possível teletransportar-se para qualquer lugar visível em curto alcance.
19	**Arma afiada:** concede Trunfo em combate corpo a corpo. Crítico inflige 2 Golpes.
20	**Doação de vida:** uma vez por dia, com uma ação principal, cura até 3 Golpes (no total) de aliados em curto alcance.

JOGUE 1D20

1	**Reserva vital:** você pode resistir a 1 Golpe extra.
2	**Sorte:** uma vez ao dia, transforme um resultado em um 6.
3	**Conduto mágiko:** um conjurador pode jogar até 4D6 de Nível de Poder ao conjurar um feitiço.
4	**Foco mágiko:** ignore um único resultado 1 em uma jogada de Nível de Poder ao conjurar um feitiço.
5	**Tentáculo mental:** uma vez ao dia, por uma cena, você pode fazer surgir um tentáculo luminoso de sua testa para manipular objetos em curto alcance. Os objetos não podem pesar mais de 5 kg, e o tentáculo é ineficaz em combate.
6	**Trava mental:** concede Trunfo para resistir a efeitos ou mágikas que afetam a mente.
7	**Orbus:** um olho flutuante obedece aos comandos mentais de quem o porta. Pode se mover até um longo alcance. Pode ser invocado uma vez por dia em uma cena.
8	**Armadura com compartimentos:** possui uma dúzia de pequenos bolsos invisíveis que podem guardar itens. Só é possível encontrá-los com sua permissão.
9	**Dimensão portátil:** espaço quase infinito para armazenar itens pequenos.
10	**Portátil:** o item encolhe ao comando do usuário, reduzindo-se ao tamanho de um brinquedo.
11	**Relíquia:** ignore um único resultado 1 ao pedir um milagre.
12	**Queda segura:** queda suave ao cair por mais de 3 metros de altura.
13	**Armadura escorregadia:** armadura antiaderente. Permite escapar de imobilizações com um resultado de 3+.
14	**Escalada de aranha:** escala superfícies verticais e horizontais sem cair.
15	**Espírito aprisionado:** o item possui uma personalidade e pode falar com quem o porta.

16	**Comunicação vinculada:** dois itens (ou um que se divide em dois). Cada personagem que portar um dos itens pode se comunicar com o outro de qualquer distância.
17	**Armadura de espinhos:** quando sofrer um agarrão ou imobilização, espinhos surgem e infligem 1 Golpe no agressor em um resultado 3+.
18	**Passo seguro:** não sofre malefícios de terreno difícil.
19	**Arma vampírica:** após confirmar um crítico, drena 1 Golpe de um alvo vivo. Apenas um Golpe pode ser absorvido por turno, e não é possível absorver mais Golpes do que você possui.
20	**Proteção:** uma vez ao dia, lance uma barreira mística em si mesmo como um Conjurador.

DICAS RÁPIDAS

Os Instigadores e as Instigadoras de Confusão apreciam tabelas ao fim do livro. Elas podem responder de forma rápida perguntas como: "O que faço agora?", "Quais monstros vivem aqui?", "Quem é esse esquisito vendedor de frutas?". Este capítulo traz alguns recursos para você dar um pontapé inicial, mas nada supera as **FERRAMENTAS RÁPIDAS** que você cria para o **SEU** jogo.

RESUMÃO DE REGRAS

REGRA DO EZD6:
Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:
Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:
Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.
Se já estiver jogando um dado adicional de Trunfo, os dados se anulam e você só joga um dado comum.

- 1 no D6 é sempre uma falha/resultado terrível.
- 6 no D6 é sempre um sucesso/melhor resultado possível.
- Dados que resultam em 6 também "explodem": causam um Golpe e permitem jogar um dado adicional.

ESCALA DE DIFICULDADE

TAREFA	INIMIGO
Fácil (2)	Inimigos fracos ou lentos
Normal (3)	Inimigos comuns
Difícil (4)	Inimigos mais fortes ou rápidos
Muito Difícil (5)	Inimigos de elite ou mais rápidos
Super Difícil (6)	Inimigos finais ou incrivelmente rápidos

KARMA:

- Você começa cada sessão com 3 Pontos de Karma.
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada — limitado a 1 Ponto de Karma por turno para falhas.
- Você recebe 1 Ponto de Karma como recompensa do IC por boa interpretação.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada, exceto se tiver tirado 1.
- Você não pode usar Karma em mágikas ou milagres.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

RESUMÃO DE REGRAS

USANDO ARMADURA:
Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:
Iguale ou supere o número exigido para se salvar;
caso contrário, sofra 1 Golpe.

TEMPO:
Em cada turno, você pode realizar:

- **Ação de Movimento** de 9 metros.
- **Ação Principal** (atacar, conjurar mágika, usar pergaminho, mover-se novamente).
- **Ação Livre** (beber poção, sacar arma, falar).

QUEM AGE PRIMEIRO?
A menos que sofram uma emboscada, os personagens sempre agem primeiro, em qualquer ordem que desejarem.

ALCANCE:
Menos de 9 metros = **Curto** | Mais de 9 metros = **Longo**

USANDO MÁGIKA:

- Primeiro, joga o valor de resistência do alvo.
- A maioria dos monstros tem 1D6 de resistência.
- Depois, decida o Nível de Poder (equivalente de 1D6 a 3D6): iguale ou supere o valor de resistência dos alvos em pelo menos um dos dados de NP.
- Karma não pode ser usado em jogadas de mágika.
- Se o Conjurador sofrer um Golpe, a ancoragem se quebra.

REFLUXO ARCANO:
Caso algum dado resulte em 1 durante o uso de uma mágika, o Conjurador ainda pode conjurá-la ao aceitar sofrer 1 Golpe para cada 1 obtido.

DADO HEROICO:

- Obtido no início da sessão.
- Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

MONSTROS ALEATÓRIOS

JOGUE 1D20

Lista de Monstros Clássicos

1. Animais
2. Aparição
3. Aranha Gigante
4. Demônio
5. Dragão (Jovem)
6. Dragão (Grande Ancião)
7. Elementais
8. Enxame
9. Esqueleto Animado
10. Familiar
11. Gárgula
12. Gelatinas e Gosmas Vivas
13. Gigante
14. Golem
15. Mago do Espelho
16. Manticora
17. Medusa
18. Ogro
19. Troll
20. Zumbi

Lista de Monstros do EZD6

1. A Besta
2. Aberração
3. Drek
4. Escamardentes
5. Espreitador da Morte
6. Festoide
7. Gorguerra
8. Greeblix
9. Inumano
10. Knoblogg
11. Kragor
12. Lodossauro
13. Morcego do Caos
14. Murdrath
15. Os Cinzentos
16. Rainha dos Rastejantes
17. Rastejantes
18. Rebendo da Névoa
19. Sarlakarn
20. Verme das Terras Desoladas

APERFEIÇOAMENTO DE MONSTROS

Nível 1	Vestindo Armadura: +1 Golpe
Nível 2	Vestindo Armadura Melhorada: +2 Golpes
Nível 3	Tenente (ou PNJ Importante): +1 Golpe
Nível 4	Capitão (ou PNJ de Maior Relevância): +2 Golpes
Nível 5	Líder (ou PNJ VIP): +3 Golpes

SURPRESAS E REVIRAVOLTAS

JOGUE 1D6 — SURPRESAS DE ENCONTRO

1 Como assim?
Um elemento inesperado aparece.

2 Aspecto
Sorteie o Aspecto de um herói ou uma heroína do grupo. Esse Aspecto é exacerbado, virando o encontro de ponta-cabeça.

3 Acerto de contas
As consequências de uma escolha passada do grupo surge, deixando o encontro mais perigoso.

4 Dilema
O grupo deve escolher entre duas opções morais muito distintas. Recusar a negociação ou apaziguar o inimigo? Fugir para se proteger ou partir para um ataque frontal? Tentar um resgate desesperado ou considerar o panorama geral?

5 Inestimável
A situação vira de cabeça para baixo quando um relicário ou outro objeto marcante de uma personagem é roubado, perdido ou, pior, revelado como falso! "Não, meu relicário! Não!"

6 Colateral
O grupo é forçado a lidar com um PNJ necessitado, indefeso ou em perigo. Se esse personagem não estiver presente na cena, ele surge de repente — confuso, desorientado ou querendo se juntar ao grupo.

JOGUE 1D6 — SURPRESAS DE BATALHA

1 **Reforços!**
Monstros secundários entram na luta em quantidade significativa, flanqueando ou surpreendendo o grupo por outro ângulo.

2 **Sem tempo, irmão**
O prazo para cumprir o objetivo é menor do que se imaginava. Os inimigos aceleram o acontecimento de um evento catastrófico ou irreversível.

3 **Pegadinha**
O monstro encontrado é falso: uma ilusão ou um disfarce de uma criatura diferente por completo.

4 **Armadilha**
Um PNJ, guia ou até mesmo o mapa trouxe informações erradas ou enganosas de propósito. O grupo acaba sem saída, preso ou perdido por causa das informações falsas.

5 **Junte-se a mim**
Um inimigo apresenta uma escolha moral ao grupo, individual ou coletivamente, usando conhecimento íntimo sobre cada um e cada uma para tornar a oferta tentadora.

6 **Pela honra!**
Circunstâncias muito específicas resultam em um chamado irresistível ao dever de uma das personagens.

GERADOR DE PNJs — JOGUE 1D20

Nomes Femininos

1. Uren	11. Ilda
2. Illuna	12. Peppeni
3. Luxia	13. Veira
4. Lili	14. Faela
5. Lesla	15. Lucerna
6. Fiera	16. Tuérda
7. Amília	17. Malexia
8. Podi	18. Luxia
9. Lesla	19. Lariena
10. Serine	20. Felinura

Nomes Masculinos

1. Venkinar	11. Domode
2. Narfe	12. Nortu
3. Bargo	13. Marko
4. Maladão	14. Braxxen
5. Luvise	15. Baldevar
6. Ratso	16. Leofo
7. Sardeno	17. Moake
8. Bradvargo	18. Grimblei
9. Nogue	19. Fodor
10. Acris	20. Garlos

PROPÓSITO DO PNJ

JOGUE 1D6

1	Impedir o grupo a qualquer custo.
2	Impor um dilema moral ao grupo.
3	Ser mentor do grupo, preparando-o para a aventura.
4	Aproveitar-se do senso de dever do grupo em benefício próprio.
5	Ser incompetente, forçando o grupo a se esforçar ainda mais.
6	Ser um tolo bem-intencionado ou ingênuo.

O QUE OS ALDEÕES DESEJAM?

JOGUE 1D6

1	Ajuda em uma tarefa muito além de suas capacidades.
2	Sobreviver e manter uma vida simples.
3	Sentirem-se importantes estando próximos de pessoas de destaque (como os heróis e as heroínas).
4	Vingar uma injustiça sofrida.
5	Espalhar suas crenças para outros.
6	Se virar com o mínimo de esforço possível.

O QUE OS PODEROSOS FAZEM

JOGUE 1D6

1	Dominam os outros de forma autoritária.
2	Buscam acumular o máximo de poder possível.
3	Agem de modo justo e imparcial.
4	Satisfazem cada desejo pessoal, em detrimento de outras pessoas.
5	Demonstram frieza e indiferença, sendo cruéis com os aldeões.
6	Valorizam as riquezas acima de qualquer coisa.

GERADOR DE COVIL

LOCALIZAÇÃO DO COVIL

JOGUE 1D6

1	**Debaixo do nosso nariz:** pode estar sob uma cidade ou em salas secretas de um local comum.
2	**Assombrado:** espíritos ou almas perdidas estão presos ao local. Dependendo das ações do grupo, esses espíritos podem ajudar ou atrapalhar.
3	**Ruínas:** uma área de estrutura instável, com pisos podres ou fracos e paredes prestes a desabar.
4	**Distante:** exige uma viagem longa; o grupo pode enfrentar outros encontros durante o percurso.
5	**Mágiko:** pedras que sangram ou orbes brilhantes em um local sagrado. Interagir com esses fenômenos pode curar ou ferir.
6	**Aberrante:** um lugar de natureza desconhecida, provavelmente de outro mundo ou plano.

DETALHES DO COVIL

JOGUE 1D6

1	**Obstáculos:** áreas verticais que causam vertigem ou fossos profundos.
2	**Armadilhas:** os inimigos atraem o grupo para armadilhas, ou tentam empurrar cada herói e heroína fisicamente sobre elas.
3	**Nojento:** regiões com água viscosa, lixo ou carniça apodrecida.
4	**Habitat de chefão:** uma caverna úmida e vulcânica para um dragão, ou um chefão aquático escondido em ruínas semi-submersas. O monstro usa o ambiente a seu favor.
5	**Caos mágiko:** conjurações ficam mais difíceis ou mais fáceis de lançar, e falhas podem gerar efeitos estranhos.
6	**Quebra-cabeças:** inclua enigmas divertidos, não frustrantes. Forneça pistas por meio de testes e crie rotas alternativas para que o grupo não fique preso.

MELHORIAS PARA CHEFÕES

JOGUE 1D6

1	**Mutação:** mordida venenosa, regeneração ou língua que agarra inimigos.
2	**Mais Golpes:** um espécime maior, que resiste a 5 ou mais Golpes que o comum.
3	**Ataque adicional:** a criatura pode ter garras extras, mais cabeças ou espinhos.
4	**Resistência mágika:** recebe um ou mais dados adicionais de resistência.
5	**Resistência a armas:** só pode ser ferido por armas encantadas ou através de um crítico confirmado.
6	**Habilidade mágika:** o chefão ganha uma nova habilidade de mágika com jogada de 3D6. Pode imobilizar o alvo, petrificá-lo ou lançar bolas de fogo!

LACAIOS POR TODA PARTE!

Desde guardas onipresentes até enxames de goblins, lacaios são adversários descartáveis que tentam frustrar os planos dos heróis e das heroínas a todo momento. Eles também permitem que o grupo brilhe ainda mais em jogo! No ***EZD6***, lançar um grande número de lacaios contra o grupo de mocinhos e mocinhas é rápido e simples.

Lacaios

Grupos descartáveis de inimigos fracos.

VIDA 1 GOLPE DIFICULDADE 3+ PARA SER ATINGIDO

- Um ataque
- Armas simples ou naturais
- Aparecem em grandes quantidades

Nem todos os lacaios são iguais. Muitos grupos de lacaios contam com um líder, um alfa ou um membro que sofreu mutação. Esses podem receber alguns dos bônus listados abaixo:.

- **Baderneiros**: sem treinamento; seus ataques acertam com 4+.
- **Bandoleiros**: Trunfo em furtividade; sempre tentam atacar de surpresa.
- **Brigões:** luta suja; quando uma personagem se aproxima a um alcance corpo a corpo, eles realizam um ataque sorrateiro gratuito.
- **Crocodilos:** têm Trunfo em natação e ataques de emboscada.
- **Cultistas**: fanáticos; têm Trunfo em defesa mental.
- **Dreks:** consulte a listagem (página 68).
- **Esqueletos Animados**: consulte a listagem (página 62).
- **Goblins**: após um ataque corpo a corpo, saltam para uma cobertura se estiverem em curto alcance de um obstáculo.
- **Grandes Felinos**: têm Trunfo em furtividade e ataques de emboscada.
- **Guardas**: armadura; é necessário tirar 4+ para acertá-los.
- **Lobos**: ataque de matilha; se mais de um lobo atacar o mesmo alvo, eles confirmam crítico com 5+.
- **Macacos**: têm Trunfo em tarefas de força e escalada.
- **Morlocks**: têm Trunfo em ataques de emboscada.
- **Orcs**: têm Trunfo em tarefas que envolvem força.

GERADOR DE PROBABILIDADE

Às vezes, os jogadores podem fazer perguntas sobre um local, como: "Existe alguma ferramenta sobrando nesta mina?" ou "Encontramos algo para bloquear a porta?". Como Instigador de Confusão, você pode simplesmente dar uma resposta direta, mas pode ser mais divertido deixar a sorte decidir.

Peça ao jogador que fez a pergunta para jogar alguns dados, conforme a probabilidade determinada por você. Se houver ao menos um resultado 6, então os jogadores encontram o que procuram. Caso contrário, não encontram nada.

Observação: Karma não pode ser usado nessa jogada, mas Dados Heroicos sim.

BUSCA / PROBABILIDADE

Provável	Jogue 4D6
Improvável	Jogue 2D6
Poucas chances	Jogue 1D6

Como Instigador(a) de Confusão, uma das suas principais habilidades é saber determinar quantos dados devem ser jogados ao procurar itens, garantindo equilíbrio e diversão à mesa. Abaixo, alguns fatores a serem considerados:

PROVÁVEL encontrar recursos em...
- Grandes centros urbanos ou acampamentos usuais.
- Estradas movimentadas ou rotas comerciais.
- Acampamentos de trabalho, postos de guarda ou fortes.

IMPROVÁVEL encontrar recursos em...
- Ruínas, entulhos ou estruturas incendiadas.
- Lugares abandonados.
- Covis ou ninhos de feras.

POUCAS CHANCES de encontrar recursos em...
- Regiões ermas e distantes.
- Locais de difícil acesso (cavernas profundas ou penhascos altos).
- Áreas muito bem protegidas (prisões ou muralhas).

EZ D6

NOME

ESPÉCIE

TRILHA HEROICA

TRUNFOS E HABILIDADES DE TRILHA HEROICA:

VIDA

ARMADURA

JOGUE PARA IGNORAR 1 GOLPE AO SER ATINGIDO

INCLINAÇÕES

ASPECTOS

POÇÕES

CÍRCULO DE FEITIÇARIA

ARMAS

EQUIPAMENTOS

PERGAMINHOS

KARMA

DADO HEROICO

PADRÃO DE VIDA

MISERÁVEL POBRE ESTÁVEL RICO NOBRE REALEZA

EZ D6

NOME

ESPÉCIE

TRILHA HEROICA

TRUNFOS E HABILIDADES DE TRILHA HEROICA:

VIDA

ARMADURA

JOGUE PARA IGNORAR 1 GOLPE AO SER ATINGIDO

INCLINAÇÕES

ASPECTOS

POÇÕES

CÍRCULO DE FEITIÇARIA

ARMAS

EQUIPAMENTOS

PERGAMINHOS

KARMA

DADO HEROICO

PADRÃO DE VIDA

MISERÁVEL POBRE ESTÁVEL RICO NOBRE REALEZA

Agradeço a:

David G. McFarland: por me levar a cinemas drive-in com filmes fora da faixa etária adequada.
Carol Wilson: por sempre incentivar minha criatividade caótica.
Dana McFarland: por ser a melhor "cria" que eu poderia desejar.
Susan McFarland: por se casar comigo em 21 de dezembro de 2012 e evitar o fim do mundo.

E um agradecimento especial a:

Brandish Gilhelm: por tornar este sonho realidade.
Sean Bova: pela arte inspirada.
Lisa Bilky (Dungeon Matron): por ser uma grande amiga e uma excelente ouvinte.

Edição:

Lisa Bilky
Susan McFarland
Matt Yanick
Jen Bowersock
Mia Pepper

E a tantos amigos maravilhosos ao longo dos anos, que me incentivaram a compartilhar minha visão sobre jogos e criações artísticas.

Saudações, pessoal! Aqui é o DM Scotty! Após um zilhão de sessões de jogo, finalmente coloquei meu próprio sistema no papel. Agora vocês podem jogar o mesmo sistema de RPG D6 rápido que uso na minha mesa. Este livro tem tudo o que você precisa para mergulhar nesse jogo! Boa diversão!

RUNE HAMMER

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 14 ANOS

14 Violência

Não recomendado para menores de 14 ANOS

ISBN: 978-65-983493-2-5

CDL

9 786598 349325